

GUÍAS COMPLETAS
Tomb Raider Anniversary
SEGUNDA PARTE
› Llega hasta el final y completa los niveles de Egipto y Ciudad Perdida.
› Resuelve todos los puzzles y acaba con los jefes finales.
› La Mansión Croft al descubierto.
PlayStation®
Revista Oficial - España
48 PÁGINAS
PS3
PS2
PSP
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #78
+
Splinter Cell
Double Agent
› La guía definitiva para superar la última aventura de Sam Fisher.
Sam Fisher
D2334223424
Feb 5, 2008
ESPECIAL TRUCOS PARA PS3, PS2 Y PSP

PlayStation®

Revista Oficial - España



PS2

PS3

SUMARIO

Tomb Raider Anniversary (II)
04
Te enseñamos cómo llegar hasta el final de la aventura.

Splinter Cell Double Agent
24
Un juego difícil, pero superable gracias a esta completa guía.

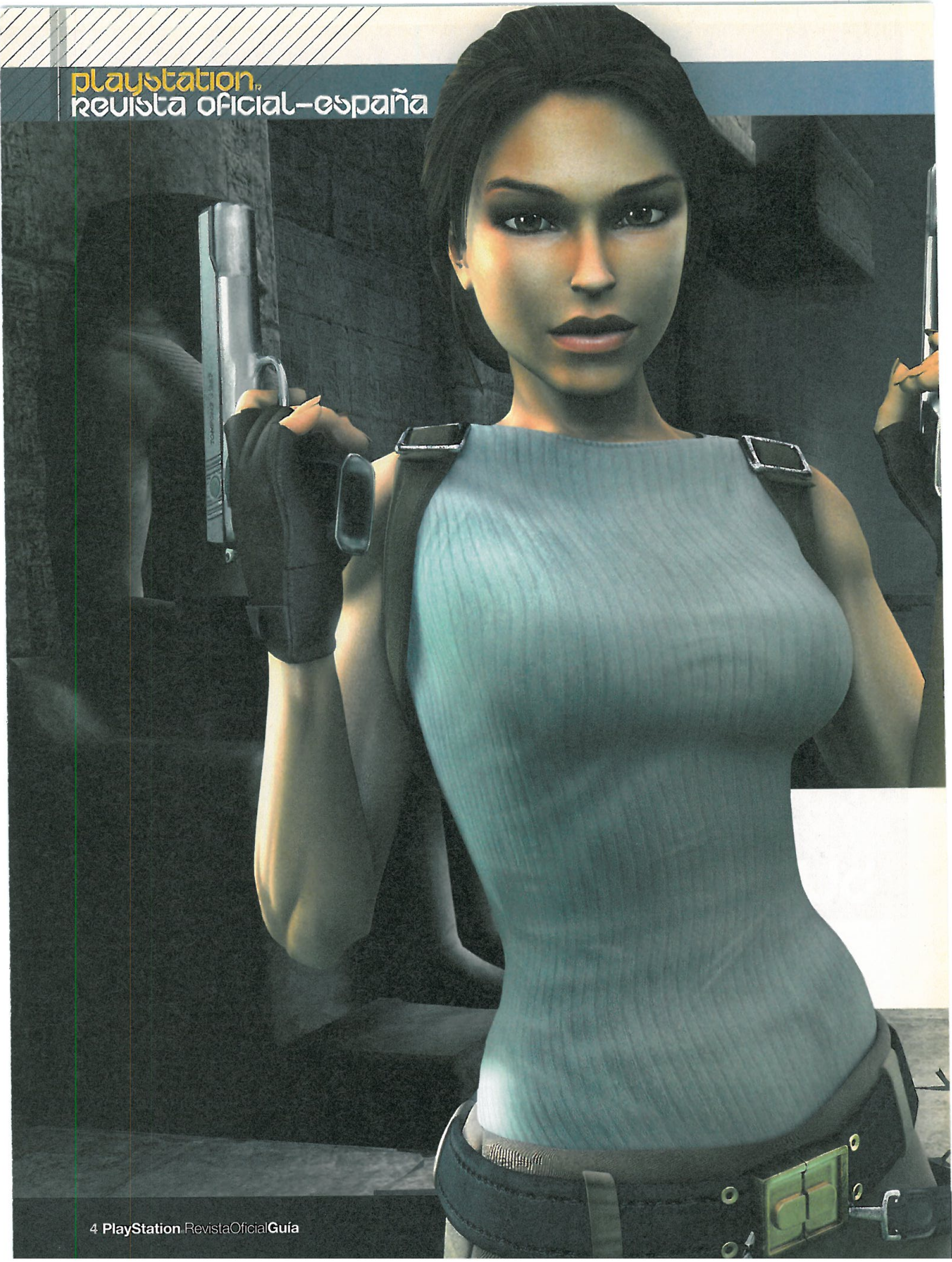
Especial Trucos PS3, PS2 y PSP
38
Passwords, trucos y ventajas para tus juegos favoritos.

PlayStation® Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte DIEGO ARESO | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ, FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado JOSÉ MARÍA MARTÍN, MIGUEL ANGEL SÁNCHEZ, DAVID CASTAÑO

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA



POR JOSÉ MARÍA MARTÍN

Acompaña a Lara en su búsqueda del Scion y el sorprendente secreto que se oculta tras la existencia del artefacto. Descubre paso a paso cómo desvelar el origen de una mítica raza y restaurar el equilibrio de un poder terrible.

tomb raider anniversary

PS2

PSP

SEGUNDA PARTE

PS2 PSP


(1) Utiliza el bloque de piedra para recoger los suministros que hay en esta cámara.


(2) Apunta a la columna con R3 y dispara para provocar que se desmorone.

Lara va a exigir de toda tu destreza, habilidad y rapidez de reflejos para afrontar los numerosos desafíos que aguardan en la búsqueda del **Scion**. Los numerosos puntos de control que hay por el camino harán que te confíes, pero has de ser cauto y guardar la partida con frecuencia y conservar así los botiquines para los momentos de necesidad.

TERCER NIVEL EGIPTO

Templo de Khamoon

» Avanza y déjate caer al suelo cuando llegues a la cámara. Si miras hacia la entrada y giras a la derecha verás un **bloque de piedra**: tira de él (1).

» Coge los suministros que hay detrás y vuelve al centro de la cámara. Apunta a la columna de la esquina diagonalmente opuesta a la del bloque de piedra y dispara para derribarla (2).

» Haz lo mismo con la que hay más a la izquierda. Sube por el bloque que ha caído y coge el **botiquín**. Aférrate al saliente y rodea por la izquierda, salta al siguiente saliente, sube dos salientes y sigue a la izquierda hasta ver el asta: salta hacia ella, balancéate, salta a la rampa y en el momento justo salta hacia la esquina para **agarrarte al saliente**.

» Rodea por la izquierda y salta al asta (3), de ella a la siguiente y a la plataforma del rincón. Escala por las hendiduras del muro que hay a tu derecha y desde la superior salta hacia la derecha para agarrarte al borde y salir de la cámara.

» Avanza y usa la **palanca con escarabajo** para impulsarte hacia el siguiente saliente y poder subir (4). En la siguiente sala déjate caer un poco por la rampa de la derecha y salta hacia la barra central.

» Colócate en el centro, en línea con la palanca del fondo, **balancéate** y salta usando la palanca para impulsarte hacia arriba y asirte al borde de la plataforma superior. Avanza y acaba con la pantera.

» Avanza de nuevo, sube a la plataforma desde la que se ve la siguiente cámara y a la izquierda verás un saliente. Agárrate y ve rodeando la cámara por la izquierda usando los distintos salientes hasta estar justo sobre la entrada, donde encontrarás otro botiquín. **Déjate caer** y avanza hacia la siguiente cámara. Acaba con las momias.

» Sitúate en el punto de entrada (5) de la sala y justo al fondo, a la izquierda de una de las esfinges, verás tres columnas **rotas** de diferentes tamaños. Salta sobre la más baja y usa las hendiduras de las columnas saltando de una a otra para llegar a la plataforma de la esquina.

» Desde aquí **salta a la siguiente plataforma** y en el muro de la derecha verás un símbolo: al dispararle se activará temporalmente un asta; debes usarla para llegar a la siguiente plataforma lo antes posible.

» Recorre la plataforma, salta a la columna y de ella a la siguiente, algo más baja. Desde aquí podrás alcanzar el hombro izquierdo de la esfinge y la escalera que sale de él. Asciende por ella.

» Una vez arriba salta hacia el hueco que hay sobre la esfinge, colócate sobre la cabeza de ésta y salta usando el gancho.

» **Colúmpiate y salta** hacia la columna y de ella a la plataforma de la esquina. Salta en paralelo al muro y usa el gancho para correr por la pared.

» Cuando llegues lo más lejos posible salta y usa el **gancho** de nuevo para correr hacia la siguiente plataforma.

» Avanza y salta hacia el hueco que hay tras la cabeza de la esfinge. Activa la palanca que hay tras ella. **Desciende al suelo** y entra en la esfinge.

» Avanza por el único camino posible hasta una cámara flanqueada por estatuas. De la puerta del fondo saldrán dos panteras.

» Acaba con ellas y usa la palanca que hay junto a la puerta. Cuando las estatuas vuelvan a su posición inicial retrocede hacia la entrada, acaba con las **panteras** y coge el botiquín de una de las puertas recién abiertas.

» Ahora tienes que realizar una secuencia con un tiempo limitado: **vuelve a activar la palanca** para mover las estatuas, corre hasta la entrada, sube a la primera estatua de la derecha usando el derrumbe, salta a la segunda, desde ella a la segunda de la izquierda y de ahí a la tercera de la izquierda.

» Si no lo logras vuelve a activar la palanca y prueba otra vez. Desde esta **tercera estatua** de la izquierda salta hacia la esquina, usa el gancho para correr por la pared y salta para agarrarte al saliente superior.

» Déjate caer al inferior, ve a la derecha,

!

CONSEJO: Todas las palancas con un escarabajo son sensibles al peso, así que debes saltar hacia arriba con rapidez para engancharte a otro saliente.



(3) Colúmpiate en el asta para alcanzar el otro extremo de la sala.



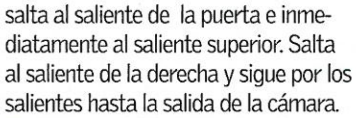
(4) Las palancas con escarabajo son sensibles al peso, así que salta rápidamente.



(5) Tienes que utilizar las hendiduras de las columnas para trepar hacia arriba.

LAS MOMIAS GUARDIANAS

» En diferentes puntos de este nivel te encontrarás con unas ágiles momias que tratarán de impedir que avances. Son muy rápidas y tienden a agarrarte para evitar tus disparos. La mejor manera de enfrentarse a ellas es utilizar el entorno como protección: por ejemplo, si hay una piscina en el centro de una cámara, muévete a su alrededor mientras disparas para evitar que las momias se acerquen demasiado. Si aparecen nada más entrar en una zona nueva, retroceder hacia atrás, a la zona anterior, es una buena táctica, ya que ellas no pueden cambiar de zona.



salta al saliente de la puerta e inmediatamente al saliente superior. Salta al saliente de la derecha y sigue por los salientes hasta la salida de la cámara.

» Avanza y **déjate caer por la rampa**. Mata a las ratas y arrastra el bloque de piedra que hay junto a la rampa por toda la sala hasta el otro extremo, para situarlo en la esquina derecha. Súbete a él y sigue avanzando hasta el siguiente foso.

» Observa que hay un **asta** que sale del muro izquierdo para retraerse segundos después: salta a ella en el momento oportuno y rápidamente a la barra central.

» Colócate en el centro y **salta hacia la palanca** del muro del fondo para impulsarte desde ella rápidamente al saliente superior.

» Prosigue hacia la siguiente **cámara** y descuélgate por el borde para descubrir un cocodrilo justo debajo. Baja y acaba con él.

» Justo al fondo de su escondrijo hay un botiquín. Sal y avanza otro poco para que aparezca otro **cocodrilo**. Mátalo.

» **Zambúllete** en el agua y entra por la abertura del fondo, usa la palanca para abrir la puerta y nada a toda velocidad para pasar al otro lado y salir a la superficie.

» Examina el perímetro de la sala hasta encontrar una palanca con un escarabajo y salta hacia ella para impulsarte al saliente superior y salta de él **a la plataforma de la derecha**.

» Corre antes de que se retraiga la plataforma y salta hacia la palanca con **escarabajo** de la esquina para impulsarte al saliente superior. Salta a la plataforma de la derecha y entra en la próxima cámara, donde verás un poste y un pilar.

» **Salta al pilar** (6), de él hacia la palanca de escarabajo, desde ella rápi-



Activado el mecanismo, tienes un tiempo limitado para llegar al otro lado.



Tendrás que apurar mucho el salto para alcanzar la escalerilla de la esfinge.


(6) Utiliza el pilar para alcanzar la palanca y ascender por los salientes.


(7) Coloca el bloque frente a los salientes para poder saltar hacia ellos.

damente al saliente superior y sube al de arriba del todo.

» Salta hacia atrás para colocarte sobre el pilar y desde él salta a la abertura de la izquierda para activar la palanca. **Salta al poste** y de él a la reja para coger un botiquín. Hay otro más a nivel del suelo, bajo el poste.

» Vuelve a la cámara anterior y arrastra el bloque de piedra hasta situarlo frente a los dos salientes que hay en una esquina (7).

» Sube por ellos, salta hacia atrás a la plataforma y corre antes de que se retraiga para saltar a la palanca con escarabajo e impulsarte hacia el **saliente superior**.

» Desde él salta a la palanca de la derecha y de ella al saliente que hay encima. Recórrelo hacia la izquierda, salta hacia el siguiente saliente y de él hacia el asta. Salta a la **plataforma** (estás al otro lado de la reja donde cogiste el botiquín).

» **Colócate en el centro** y acércate al borde para ver el icono del gancho. Lanza el gancho, pero no hacia el techo sino hacia la trampilla que hay en el muro opuesto.

» Tira de él para abrirla. Tienes un tiempo limitado para saltar usando el gancho y colarte por la trampilla antes de que se cierre. **Activa la palanca de esta pequeña cámara**.

» Salta hacia la mitad derecha (8) de la trampilla para agarrarte al saliente. Sube al saliente superior, salta hacia atrás para agarrarte a la barra y salta hacia la otra mitad de la trampilla para aferrarte al saliente. Sube y activa el interruptor.

» Sal al exterior y salta al agua para evitar momentáneamente a los **cocodrilos**. Acaba con ellos y desciende por la trampilla que has abierto con el interruptor. Avanza por el único camino posible hasta la cámara del obelisco.

Cámara del Obelisco

» En el suelo hay tres panteras aguardando. **Mátalas**. En el cubil del fondo a la izquierda espera un botiquín. Ahora abre el cubil que hay junto al obelisco y acaba con las panteras que alberga.

» Si miras hacia este cubil y giras 90 grados a la derecha verás que en el muro del fondo, hacia arriba, hay un botón al que puedes disparar: hazlo para **activar un gancho** en el techo.

» A la izquierda de la puerta del cubil hay dos salientes: sube por ellos y desde el segundo salta a la puerta e inmediatamente hacia atrás para agarrarte al saliente del **obelisco**. Sube al siguiente y salta hacia la derecha hasta el brazo.

» Cuando éste acabe de girar salta hacia la izquierda para alcanzar el tercer saliente del muro. **Asciende** y salta hacia atrás para subirte a la plataforma del obelisco.

» Desde ahí salta hacia el gancho (9), **úsalo para columpiarte y salta** al rincón donde estaba el botón que lo activó para coger otro botiquín. Vuelve al obelisco usando el gancho y cruza la pasarela hacia el fondo.

» Avanza por el pasillo y mata a la pantera. Cruza al otro lado de la siguiente cámara y salta para agarrarte al saliente. Sube y asciende por la escalerilla de la derecha. Acaba con la **momia**.

» Según has subido, a la izquierda, hay otra escalera. Sube y activa el interruptor.

» Tienes que **saltar sobre la estatua** que tienes más cerca, de ella a la de la izquierda, después a la siguiente, entonces a la de la derecha y hacia la última, y de ella hacia el fondo (VER CUADRO).

» Coge el botiquín y ve hasta el fondo para **activar el interruptor**. Regresa hasta la cámara del escarabajo deshaciendo el camino andado sobre las estatuas.

» En una esquina de la sala encontrarás un botiquín, en la zona de las columnas. Desde esta esquina, salta en paralelo al **muro** coronado por una reja y usa el gancho para correr por la pared.

» En la esquina opuesta tienes que saltar hacia la izquierda para aferrarte al saliente de la pared. **Muévete** a la izquierda a toda prisa usando triángulo (10) para llegar al otro extremo (parte del saliente se derrumbará).

» Salta otra vez hacia la izquierda para **agarrarte** al asta de la estatua de la pared y abrir la salida. Déjate caer al suelo y por los salientes hasta alcanzar la entrada que tienes debajo.

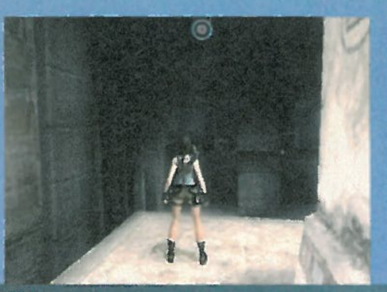
» Avanza por el pasillo y observa las **columnas** que flanquean la puerta: ve hacia la de la derecha y tira del bloque de piedra que hay bajo ella. Mata a la pantera, entra en la cámara recién descubierta y coge los suministros.

» Haz lo mismo con la columna de la izquierda de la puerta y todas las que rodean la sala. Al mover algunas **saldrán panteras**: no tienes más que subirte al bloque que estás arrastrando para matarlas fácilmente.

» En algunas de las cámaras habrás observado una pintura en el muro del fondo: son la clave para girar los obeliscos que abrirán la puerta con la combinación adecuada.


CONSEJO. Observa la posición de los lugares que quieres alcanzar con el gancho para saltar en la dirección correcta.


(8) Tienes que apurar el salto para alcanzar el saliente de la trampilla.


(9) Emplea el gancho para llegar al rincón y coger un botiquín.


(10) Algunos de estos salientes se derrumban, así que muévete a toda prisa.

» Hay que mirar la correspondencia del símbolo superior con el hombre que hay debajo y **colocarlos** mirando hacia la puerta. Avanza hacia la nueva zona.

Obelisco de Khamoon

» Nada más entrar, a mano derecha, hay un interruptor: **actívalo**, avanza por la pasarela que se extiende y coge el Ojo de Horus.



CARRERA CONTRARRELOJ

» Una vez hayas activado las estatuas tendrás un tiempo limitado para llegar al otro lado antes de que se retraigan para colocarse en su posición original. Los saltos han de ser precisos y no puedes perder tiempo sobre ninguna plataforma realizando demasiados ajustes para el siguiente salto. Realiza la secuencia en el orden indicado en la imagen y repítela en orden inverso cuando tengas que regresar. El mejor sistema para lograrlo a tiempo es tratar de sincronizar tus saltos con el movimiento de las plataformas para aterrizar sobre el borde de las mismas y evitar tener que moverte sobre ellas para afinar el siguiente salto.

» Salta al agua y nada hasta el extremo opuesto de la sala. Sal y coge un botiquín que hay tras una columna. **Vuelve al agua** y esta vez escoge la única salida disponible. Avanza por el pasillo y sortea las sucesivas trampas hasta llegar a una sala en ruinas.

» En la pared de la derecha hay una palanca: salta hacia ella y cuando la **columna** esté debajo salta hacia atrás y corre hacia ella para subirte antes de que recupere su posición inicial. Salta hacia el asta cercana y desde ella al saliente de la esquina.

» Sube dos salientes y salta hacia atrás para subir a la plataforma. **Empezará a cerrarse**, así que corre y salta hacia la siguiente plataforma.

» Desde esta esquina debes saltar hacia la plataforma que hay frente a ella y desde ahí al fondo de la sala. Usa el interruptor que **hay a la izquierda**.

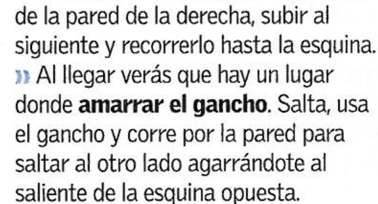
» Sitúate mirando hacia la plataforma que se retraía, gira 90 grados a la izquierda y ve hacia la pared. Gírate a la **derecha** y verás otra plataforma con una columna que tiene salientes. Salta hacia ella, sube al segundo saliente y rodea la columna para colocarte dando la espalda a la columna de la otra plataforma.

» Salta hacia atrás para engancharte a ella, rodéala y salta hacia la siguiente columna. **Rodéala por la derecha** y sube al saliente de arriba, y desde él salta al de la pared, a tu derecha.

» Utilizando el asta salta hacia la plataforma del fondo, recorre ésta hasta la **esquina** opuesta, sube por los salientes y salta hacia atrás para llegar a otra plataforma móvil.

» Corre y salta hacia la siguiente. Sin subir a ella, asiéndote al borde, colócate entre las dos columnas y sube para descolgarte por el otro lado.

» Muévete hacia la izquierda y usa el **primer saliente** de la columna, rodeándola, para saltar hacia atrás a la siguiente columna. Descuélgate, rodea la plataforma y súbete a ella.


Busca la correspondencia de símbolos y coloca las columnas como en la imagen.


Así deben quedar las dos columnas de la derecha si miras hacia la entrada.

» **Tienes que saltar** hacia el saliente de la pared de la derecha, subir al siguiente y recorrerlo hasta la esquina.

» Al llegar verás que hay un lugar donde **amarrar el gancho**. Salta, usa el gancho y corre por la pared para saltar al otro lado agarrándote al saliente de la esquina opuesta.

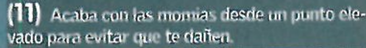
» Avanza hacia la izquierda por los salientes hasta colocarte bajo la trampa, en línea con la columna. Salta hacia atrás, rodea la columna hasta el lado opuesto, salta hacia atrás para alcanzar la siguiente columna y sube al **siguiente saliente**.

» Rodea la columna por la derecha y súbete sobre ella usando el saliente para impulsarte. Debes saltar a la plataforma que tienes delante; una vez en ella usa el asta de la izquierda para saltar hacia la salida. Hay un **botiquín** tras la columna de la izquierda.

» Avanza hacia la siguiente cámara y acaba con la momia. Cruza la sala y baja al foso para coger un botiquín que hay al fondo. **Sal del foso** por la escalera y prepárate para saltar al

PS2
PSP




(11) Acaba con las momias desde un punto elevado para evitar que te dañen.


(12) Esquiva las cuchillas moviéndote en zigzag y saltando.

otro lado al usar las astas.

» Son sensibles al peso, así que debes saltar de inmediato, sin esperar a dar una vuelta siquiera. La **palanca con escarabajo** que hay bajo el saliente del fondo también es sensible al peso, como las demás, así que debes impulsarte hacia el saliente con rapidez. Recórrelo hacia la izquierda y salta hacia la escalera de salida.

» Sigue avanzando por el único camino posible evitando las **trampas** y llegarás al punto más elevado de la cámara del obelisco.

» A tu derecha verás varios salientes en la pared, un asta y una plataforma con un interruptor: ya sabes qué hacer. Además de bajar el puente, el interruptor ha abierto la puerta del lado **opuesto al interruptor**, así que regresa por donde has venido y entra por esa puerta (llegarás fácilmente si usas los salientes de la esquina, pero debes tener cuidado porque se aprecia que algunos tramos del saliente inferior están medio derruidos y se harán pedazos).

» En el pasillo hay **cuchillas móviles**: agáchate y rueda para esquivarlas. Al otro lado hay más cuchillas, un foso y una barra: debes cronometrar el salto a la perfección para llegar al otro lado indemne.

» Déjate caer por las rampas hasta el suelo y mata a la **momia**. En un hueco de la pared, sobre un bloque de piedra, bajo la primera rampa, hay un interruptor: actívalo.

» Justo en el lado opuesto, tras una columna, hay un botiquín. En la abertura de la otra esquina hay un bloque de piedra: tira de él y detrás encontrarás otro botiquín.

» **Arrastra el bloque de piedra** para colocarlo en medio de la puerta que se ha abierto de manera que al bajar la reja quede bloqueada, pero te deje paso por un lateral.

» Avanza por ese **pasillo**, esquiva la trampa y usa los postes para llegar al otro lado evitando las cuchillas y los bloques que te aplastarán si te pillan en el último poste.

» De nuevo estás en la cámara del obelisco. A la derecha hay dos astas: **úsalas** para llegar a la siguiente plataforma, avanza por el lateral y usa las dos astas del muro opuesto para llegar a la pasarela. Coge el botiquín y el Ankh de Isis.

» Entra ahora por el pasillo que tienes detrás y evita las distintas trampas hasta llegar a una nueva cámara. Avanza por la izquierda y desde la segunda plataforma déjate caer a la del **nivel inferior**.

» Descuélgate por los salientes hasta alcanzar un punto (11) desde el que puedas acabar con las cuatro momias del suelo. Hazlo y desciende hasta el suelo para, a continuación, salir por la única puerta que puedes ver (tendrás que utilizar los **salientes** que hay debajo de ella para alcanzarla).

» En el siguiente pasillo tendrás que evitar una serie de trampas (12): primero unas dobles **cuchillas** (esquiva saltando en zigzag) y después unos bloques (13) que te aplastarán si te pillan sobre uno de los pilares (la sucesión de saltos ha de ser continua y perfectamente medida para llegar al otro lado sin pausas).

» Finalmente, tendrás que evitar la cuchilla (sube por uno de los laterales) para **aferrarte** al saliente superior y continuar. Al fondo del pasillo encontrarás un interruptor que debes activar.

» Ahora retrocede sobre tus pasos hasta la cámara donde mataste a las cuatro momias.

» Baja al suelo y en el rincón más lejano, a tu izquierda, verás una plataforma con salientes.

» Súbete a ella y usa el gancho de


CONSEJO. Observa bien el movimiento de las trampas antes de lanzarte a esquivarlas.





LA ESFINGE DEL SANTUARIO

» En esta zona tienes que conseguir las dos llaves que abren el acceso al interior de la esfinge. Cada vez que asciendas a una de las zonas elevadas laterales y cuando desciendas a nivel del suelo para cambiar de lateral, serás atacado por diversas criaturas. Las más peligrosas son las aladas porque pueden derribarte de la plataforma en que te encuentres, así que acaba con ellas rápidamente manteniendo el blanco sobre ellas y cambiando rápidamente a la siguiente cuando te libres de la primera. Ya a nivel del suelo, utiliza las plataformas de las patas de la esfinge para disparar con cierta protección, pues impides que los monstruos se acerquen.


(13) La sucesión de saltos ha de ser perfecta para evitar que te aplasten los bloques.


(14) Párate en medio para calcular bien el momento del segundo salto.


(15) Activa el último interruptor antes de regresar a la zona de entrada.

la pared para correr hasta el otro lado, salta y asciende por los **salientes** hasta llegar al punto por el que entraste en esta sala por primera vez.

» Retrocede hasta la cámara del obelisco y al llegar a ella gira a la izquierda. Usa los **postes para llegar** al otro lado, coge el botiquín y recorre la pasarela para coger el Escarabajo de Osiris.

» Ahora ve hacia la única pasarela que queda sin bajar y entra por el pasillo que hay detrás. Cuando llegues a la puerta donde dejaste colocado el bloque de piedra, **agárralo y arrástralo** hasta la esquina en la que hay unos salientes, justo donde estaba colocado inicialmente.

» Salta al **saliente superior** y desde él hacia la izquierda, usando el gancho para correr hacia el extremo opuesto. Salta a la palanca e inmediatamente al saliente superior.

» Desde él salta a la izquierda de nuevo sobre la plataforma. Aquí encontrarás munición y otro botiquín.

» Sitúate mirando hacia las cuchillas que **salen del muro**: a la derecha verás unos salientes.

» Sube por ellos, salta hacia atrás, usa el gancho, corre por la pared, salta sobre la palanca con escarabajo y, de ella, rápidamente al saliente superior.

» Desde el extremo izquierdo del mismo salta hacia la izquierda usando el gancho para correr por la pared (hazlo cuando la **cuchilla** acabe de salir) y cuando regreses al punto de partida, salta hacia la derecha para agarrarte al saliente que está encima del anterior.

» Sube al saliente que tienes encima y desde el rincón **salta** hacia atrás y usa el gancho para correr por la pared.

» Párate en medio (14) para poder calcular bien con la segunda cuchilla y, en el **momento oportuno**, corre por la pared y salta hacia el saliente del otro lado. Sube a la plataforma más alta y observa que **hay un punto** para engancharte en la pared.

» Salta, usa el gancho, corre por la pared hasta el rincón, salta a la izquierda usando el gancho de nuevo y corre por la pared hasta saltar y aterrizar sobre la plataforma del rincón opuesto.

» Sube por los salientes y salta hacia la izquierda para abandonar la cámara. **Avanza** por el pasillo y activa el interruptor que bajará la última pasarela.

» Regresa a la cámara anterior y salta hacia el frente. **Usa el gancho** para columpiarte y salta hacia el saliente que hay al otro lado de la cámara. Rodéalo por la derecha y déjate caer al suelo.

» Desciende por las plataformas hasta el suelo de la cámara y retrocede hasta el obelisco, cruza la pasarela y coge el Sello de Anubis. Salta al agua.

» En uno de los **laterales del obelisco**, bajo el agua, se ha abierto una reja. Métete por ese conducto y avanza recto hasta el final.

» Sal a la superficie, coge los suministros y **activa el interruptor** (15). Sube por la escalera, gira a la derecha y coge la salida del fondo a la izquierda.

» Avanza por el pasillo hasta salir al exterior, donde te atacará un nuevo monstruo.

» Acaba con él y coloca los cuatro objetos, **atendiendo** a su forma, en el obelisco central. Ve hacia la salida recién abierta.

Santuario del Scion

» Al subir las escaleras te atacarán dos momias. Acaba con ellas y avanza hasta la **cámara del fondo**.

» En esta cámara hay cuatro cilindros: gira el primero de la izquierda 180 grados y después el que tiene en diagonal **otros 180 grados** para activar la columna central.

» Sube por la columna y asciende por los salientes hasta el más alto, sitúate en el centro y salta hacia atrás para agarrarte a la **escalera**.

» Sube y avanza por el pasillo hasta las **trampas**. Salta sobre la plataforma de la izquierda e inmediatamente hacia el saliente de la pared. Asciende al siguiente saliente, salta hacia la palanca con escarabajo y rápidamente hacia atrás. Después, salta desde la segunda palanca hacia arriba para agarrarte a un nuevo saliente.


Gira 180 grados la primera columna de la izquierda y la segunda de la derecha.


Después de los salientes salta a la palanca de escarabajo y hacia atrás.

» Ve a la izquierda y salta hacia el siguiente saliente en el momento justo. **Muévete hacia la izquierda** y salta hacia atrás para llegar a un nuevo tramo de pasillo.

» Avanza hasta la siguiente cámara y desciende por la escalera de tu izquierda y por la siguiente hasta el **suelo**.

» Ve hasta la pared del fondo, justo frente a la esfinge, y sube por la esca-



(17) Salta por los salientes del mecanismo hacia arriba hasta bloquearlo.

EL SCION

» Cada una de las tres piezas del Scion perteneció antaño a los miembros de una tríada de gobernantes que fueron traicionados por uno de ellos. Natla intentará reconstruir el ejército de la Atlántida para conquistar el mundo e incluso llegará a tentar a Lara con la posibilidad de gobernar su reino de terror con ella.

lera. Salta hacia la **derecha** para agarrarte al saliente y de él salta al asta, de ella a la siguiente y de ahí a la plataforma.

Primera Llave Ankh

» Sube por la escalera y avanza por la derecha hasta ver unos salientes a la izquierda. **Úsalos** para llegar a la plataforma que tienes justo enfrente.

» Baja a la siguiente plataforma y otra más y, si miras hacia la esfinge, habrá una columna a tu derecha y otra a la izquierda. Ve hacia la de la derecha para subir por ella usando las **hendiduras** para agarrarte.

» Nada más llegar arriba del todo, a la parte rocosa que sustenta la columna, te atacarán dos criaturas aladas. Acaba con ellas, sube otro nivel y avanza hasta ver un asta: salta hacia ella e **impúlsate para llegar** a una nueva plataforma.

» Sigue adelante y salta hacia el saliente que tienes frente a ti, déjate caer hasta el suelo y activa el **interruptor**. Entra por la puerta que hay a la izquierda del mismo.

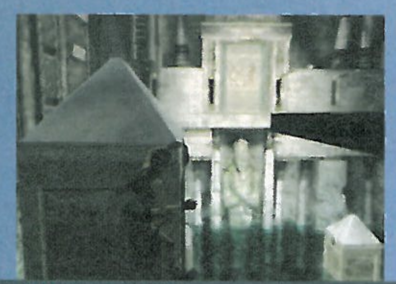
» Avanza por el pasillo, calcula la salida del primer poste y sincroniza el salto con el movimiento de la trampa. **No te detengas** y salta a la siguiente barra y de ella al nuevo tramo de pasillo.

» Sigue caminando y en la nueva cámara **desciende** por la escalera hasta el interruptor. Actívalo: necesitas hacer unos ajustes.

» A la izquierda de la entrada de la cámara hay unos salientes: úsalos para llegar a una escalera al final de esa pared. Desciende por la escalera hasta no poder más y **salta a la escalera** de la derecha.

» Baja por ella hasta que no puedas más y salta al saliente de la izquierda, déjate caer un saliente abajo y salta a la izquierda. Salta constantemente hacia arriba **subiendo** (17) sin parar por los salientes de la pieza en movimiento hasta que se quede bloqueado el mecanismo.

» Ahora salta **hacia atrás**, hacia el


(18) Las astas del fondo son sensibles al peso, así que no puedes pararte en ninguna.


(19) Una vez bloqueado el mecanismo, salta hacia atrás para subir por el obelisco.


(20) La visibilidad desde la columna es limitada: salta hacia atrás desde el lateral.

obelisco que ha salido del agua y sube por él hasta lo más alto.

» Salta hacia atrás para alcanzar la **pequeña plataforma** que hay junto al muro y salta hacia el saliente del rincón, sube al de arriba y prepárate para una secuencia rápida: debes saltar de asta en asta hasta el saliente del muro opuesto, teniendo en cuenta que no puedes permanecer mucho en ningún asta porque son sensibles al peso (18).

» Desde este saliente salta a la derecha para **repetir** la secuencia de antes: sube por el mecanismo hasta bloquearlo para que salga el obelisco.

» Ahora salta al agua y sal de ella por el único punto posible. Si miras hacia la reja y giras 90 grados a la izquierda verás un poste y unos salientes: salta sobre el poste, de él al primer saliente, sube al siguiente y salta a la izquierda.

» Salta **constantemente** hacia arriba subiendo sin parar por los salientes de la pieza en movimiento hasta que se quede bloqueado el mecanismo.

» Ahora salta hacia atrás (19), hacia el obelisco que ha salido del agua y sube por él hasta lo más alto, **rodéalo por la derecha** y salta a la pasarela central. Para llegar al cuarto mecanismo usa el asta y el saliente de la pared.

» Como antes, asciende constantemente por la pieza hasta que quede bloqueada. Salta hacia atrás para subir al **obelisco**, sube hasta arriba, rodéalo por la derecha y salta a la pasarela central.

» Avanza por la pasarela hasta la puerta y **usa las astas**, salientes y escaleras de la izquierda para ascender hasta la entrada y volver a activar el interruptor.

» Una vez abierta la puerta, crúzala (puedes llegar a ella como prefieras, lo más corto es saltar al agua y usar el poste, salientes y obelisco para llegar a la **plataforma central**).

» Mata a la **momia** del interior de la cámara y coge la Llave Ankh. Retrocede a la cámara anterior y abandónala por la salida que se acaba de abrir. Llegarás de nuevo a la cámara de la esfinge, donde te espera otro enemigo con el que debes terminar.

Segunda Llave Ankh

» Sube otra vez por la escalera del fondo pero esta vez salta por la izquierda y asciende por las plataformas hasta llegar a una con una rampa: **déjate caer** por ella y salta en el momento justo para agarrarte al saliente que hay delante. Sube al siguiente y sigue avanzando por ese lateral de la cámara hasta que el camino quede cortado.

» **Gira a la izquierda** y verás una columna con hendiduras. Sube por ella rodeándola para saltar de espaldas hacia la siguiente columna, y repite la operación con una tercera columna.

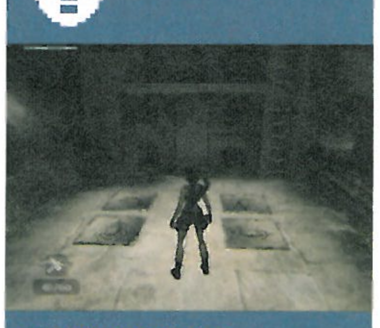
» Cuando estés en la **hendidura** más alta de esta última columna, rodéala por la derecha hasta estar mirando totalmente de frente a la pared opuesta y salta hacia atrás para agarrarte al **saliente del muro** (20).

» Asciende por los salientes hasta el más alto, salta hacia atrás y sube a la plataforma. **Acaba con las bestias** aladas. Usa las astas del muro para llegar al siguiente saliente, rodea la columna, salta hacia atrás y recorre la plataforma hasta el extremo.

» Salta al saliente y déjate caer al suelo para **activar el interruptor**. Sal por la puerta que tienes detrás a la derecha y avanza por el pasillo sorteando las trampas.

» En el primer grupo de trampas salta el hueco, en el segundo salta el primer vacío, **agáchate** en la siguiente plataforma, salta el hueco, agáchate y salta de nuevo. Avanza hasta la siguiente cámara, que es muy similar a la primera.

» Si giras a la izquierda nada más entrar, verás unos **salientes** y escaleras. Desciende por esa esquina y al



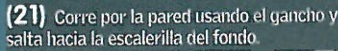
ESCARABAJOS

» En esta cámara tendrás que activar diversos mecanismos para resolver el puzzle. La solución al mismo está en el suelo (también en la cámara sumergida), así que sólo tienes que disparar usando R3 para apuntar a los escarabajos de la pared y colocarlos en la disposición indicada en las baldosas del suelo.


Al fondo te aguarda la llave, pero antes tendrás que deshacerte de su guardián.


Empuja la roca por las diversas rampas hasta hacer que caiga al agua.





(21) Corre por la pared usando el gancho y salta hacia la escalerilla del fondo.



(22) Salta al otro lado y, al activar el interruptor, nada rápidamente hacia la rejilla.

llegar abajo del todo súbete a la plataforma derrumbada y salta hacia el mecanismo.

» Una vez **bloqueado** como antes salta al obelisco, de él a la plataforma y de ella al saliente que hay a la izquierda, junto a la escalera.

» Salta a la escalera y prepárate para superar otras cuatro astas sensibles al peso. Una vez al otro lado, déjate caer un saliente y salta al **mecanismo** de la izquierda. Déjalo bloqueado y retrocede hasta la plataforma del primer mecanismo. Desde ella salta al saliente de la derecha, recórrelo hasta el extremo y salta al siguiente mecanismo. **Bloquéalo**, salta al obelisco, rodéalo y salta a la pasarela central.

» Acércate a la pared y verás un punto de agarre para el gancho. Salta, usa el gancho, **corre por la pared**, salta al saliente y de ahí al último mecanismo.

» Sube hasta el interruptor por la esquina de las escaleras. Actívalo, salta al agua y **usa el obelisco** del rincón de las escaleras para subir a la pasarela central.

» Entra en la cámara, **acaba con el monstruo** y coge la segunda Llave Ankh. Abandona la zona por la salida recién abierta y regresarás a la cámara de la esfinge. Cuando vayas a acercarte a la entrada de la esfinge te atacarán dos criaturas.

» Acaba con los dos **enemigos** y coloca las llaves en los laterales de la puerta. Entra, acaba con las ratas y **empuja la bola** hasta hacerla rodar hacia abajo.

» Repite esto una rampa tras otra hasta llegar a una cámara inundada. Justo bajo la salida visible al otro lado y en el fondo del **agua**, hay una palanca con la que podrás hacer descender el nivel del agua.

» Úsala y sal a la superficie por la plataforma del pie derecho de la estatua. Sube por las plataformas y salientes, salta hacia atrás sobre el asta sensible al peso e inmediatamente al siguiente saliente. **Rodea totalmente la pierna** de la estatua y cuando estés en el otro extremo del saliente salta hacia la derecha y usa el gancho para correr por la pared (21). Salta hacia la escalerilla del fondo y sube por ella.

» Cuando no puedas subir más, salta hacia atrás para asirte al saliente del muro izquierdo. **Sube al siguiente**, ve a la izquierda, salta al nuevo saliente, sube un nivel y rodea hasta ver la escalera.

» Salta a ella y baja al suelo. Observa las posiciones de los escarabajos en las losas del suelo y mira los escarabajos de la pared. **Dispara a los escarabajos** de la pared (usando R3) hasta colocarlos igual que los del suelo (VER CUADRO ESCARABAJOS).

» Sube al compartimento recién abierto y activa el interruptor. Sube por la escalera que hay junto a los escarabajos y cuando llegues arriba salta al saliente de la derecha. **Rodéalo**, sube uno y salta dos a la derecha. Ve hasta el fondo, usa el asta (22) para cruzar al otro lado y salta al interruptor de la derecha.

» Déjate caer al agua rápidamente y nada a toda velocidad para entrar por la salida recién abierta bajo el agua. Si **tardas demasiado** se cerrará y tendrás que trepar por el lado derecho de la estatua y repetir la secuencia.

» Cuando estés bajo el agua, nada más cruzar la reja, observa la posición de los escarabajos. Nada hacia la superficie, sal y dispara a los escarabajos para colocarlos en la misma posición. **Activa el interruptor** y nada hasta la superficie.

» Nada hacia la pierna opuesta y bucea hacia el primer interruptor que hizo subir el nivel del agua.

» Cuando estés junto a él mira hacia arriba: hay **una abertura**. Sal por ella y usa la palanca con escarabajo de la esquina para impulsarte hacia arriba.

» Del saliente salta al asta, de ella a la siguiente y de ella al saliente opuesto. **Ambas astas son sensibles al peso**, así que sin pausas. Rodea por la izquierda y avanza hasta ver un saliente sobre ti, a la derecha.

» Sube dos y salta hacia atrás para subirte a la **plataforma**. Salta al interruptor y cuando suba el nivel del agua podrás acceder a la salida.

» Avanza por el pasillo hasta la sala de las columnas, donde te atacarán cuatro criaturas. Acaba con ellas. Según miras hacia la salida, sube por las hendiduras de **la primera columna** de la derecha.

» Cuando estés en la más alta rodea la columna y déjate caer a la hendidura inferior. Salta hacia atrás a la siguiente columna. Sube un **saliente**, rodea por la derecha y salta hacia atrás a la columna cercana a la pared.

» Sube un saliente y rodea por la derecha hasta ver la pared, donde hay un punto de amarre para el gancho. Salta, usa el **gancho** y en el otro extremo salta hacia la columna, la penúltima antes de la esquina.

» Sube un saliente, rodea la columna y salta hacia atrás hasta la siguiente. Rodéala **subiendo** y salta hacia la siguiente columna, la más cercana al pasillo.

» Sube por ella rodeándola y cuando



CONSEJO: Algunas de las tuberías de las minas tienen fugas de vapor: observa cuándo se produce la descarga para evitar que te acierte al moverte.



(23) Salta hacia la plataforma y coloca el Scion de Tihocan en la cerradura.



(24) Atraviesa la cámara columpiándote con el gancho para alcanzar la penúltima columna.



(25) Coloca el fusible rojo en esta ranura y activa el control de la grúa.

estés en el saliente más alto y lo más cerca posible de la puerta de salida, salta hacia la **plataforma** que hay a la derecha de la puerta. Coloca el Scion de Tihocan en la cerradura (23).

» Baja al suelo y vuelve a la columna inicial, cuando estés en la segunda columna, salta hacia el centro del pasillo, usa el gancho y **colúmpiate** en diagonal (24) saltando sobre la penúltima columna del pasillo de la izquierda.

GÁRGOLAS Y BOLAS DE FUEGO

» A lo largo de la Ciudad Perdida tendrás numerosos encuentros con unas gárgolas que disparan bolas de fuego. Éstas explotan cuando hacen impacto, lo que significa que pueden desplazar a Lara. Esto resulta muy peligroso cuando Lara se encuentra sobre una plataforma porque pueden llegar a derribarla.

» En los espacios abiertos lucha contra las gárgolas como lo harías contra cualquier otro enemigo, esquivando a menudo para evitar las bolas de fuego. Cuando estés sobre una plataforma, colócate en el centro de ella con la espalda de Lara pegada a la pared. Utiliza las Uzi para acabar con ellas lo antes posible (suelen atacar de dos en dos). Deberías andar sobrado de botiquines, así que es preferible que te acierten y recuperar tu posición para matarlas cuanto antes en lugar de arriesgarte a esquivarlas y caerte de la plataforma a la lava. Si quieres intentar esquivar haz movimientos laterales cortos sin alejarte mucho del centro de la plataforma.

» Sube un nivel, rodea la **columna** y salta hacia atrás hasta la siguiente. Sube dos niveles, rodea por la derecha y salta a la plataforma de la otra cerradura.

» Usa el **Scion de Qualopec** y sal de la cámara por la puerta recién abierta. Tras la animación, supera la secuencia de acción (triángulo, X, círculo).

CUARTO NIVEL ATLÁNTIDA

Minas de Natla

» Nada y sal del agua por detrás de la pequeña catarata. Avanza por el túnel, salta al asta saliente y hacia atrás para colocarte en la cuerda que sostiene uno de los **contenedores suspendidos**.

» Déjate caer sobre el contenedor y salta al siguiente, de él a la cuerda y de ella al saliente que tienes frente a ti. Rodea el saliente hacia el **interior** de la catarata y salta hacia atrás para llegar al corredor que hay a la derecha de la catarata.

» Avanza hasta llegar a una caverna amplia. **Verás unos raíles** en el suelo, síguelos hacia la izquierda y al final encontrarás una vagoneta a la que puedes subir. Sobre ella hay un fusible rojo que debes coger.

» Vuelve al punto de partida y entra en la cabina de la izquierda, donde encontrarás **ranuras** para tres fusibles y tres botones.

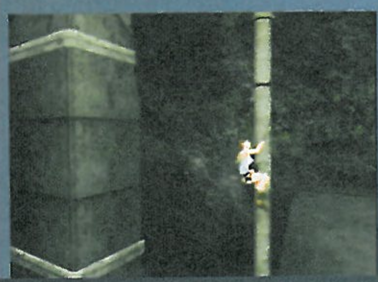
» Coloca el fusible rojo (25) en la ranura correspondiente (la del fondo) y pulsa el **botón contiguo**. Si miras en la dirección en que se encuentra el contenedor que se acaba de desplazar, verás un **cajón de madera** a nivel del suelo, y a la izquierda de la cabina que hay bajo el contenedor.



ADRENALINA

» Reserva tus armas más potentes para los enemigos más peligrosos. Otras criaturas menores como ésta se pueden liquidar fácilmente en el modo adrenalina esquivando con círculo y pulsando el disparo, justo cuando la mira sea roja.


(26) Espera a que la pieza esté en posición antes de saltar al contenedor.


(27) Sube por la tubería evitando el vapor y salta al saliente superior.

» Debes empujar el cajón para colocarlo junto a la cabina y subirte al techo de la misma usando el cajón. **Rodea el contenedor** y salta hacia la cinta transportadora que hay en la abertura del muro.

» Avanza por el único camino posible saltando el hueco que encontrarás hasta llegar al final del túnel.

» Déjate caer sobre la **rampa** y empuja el cajón que hay sobre la plataforma hasta que caiga al suelo.

» Coge carrerilla y salta hacia la siguiente plataforma. Recórrela hasta el final y, si giras a la derecha, verás unos salientes en el muro opuesto. Salta hacia ellos y **asciende al superior**. Desplázate a la izquierda y salta a la plataforma.

» Desde esta plataforma avanza saltando hacia la **siguiente**, que tiene una rampa.

» En el momento justo salta hacia la siguiente **plataforma** (si te caes, utiliza la caja que has empujado anteriormente para volver a subir a la primera plataforma).

» **Recorre** la plataforma hasta el final y salta hacia la que se encuentra a tu derecha, que te llevará al otro lado de la verja. Déjate caer y coge el fusible verde.

» **Date media vuelta**, salta y usa el gancho para correr por la pared y desde el otro lado salta hacia el saliente que hay en el muro opuesto al del gancho.

» **Desplázate** a la derecha, salta hacia la plataforma y sube por la escalerilla para volver saltando al otro lado de la verja.

» Regresa a la cabina de los fusibles en la entrada y **coloca el verde** en su sitio (la ranura del centro). Pulsa el botón verde y luego el rojo.

» Escala por las pilas de cajas que hay frente a la cabina de control y encarámate al contenedor que **has movido con la grúa**.

» Rodéalo por la izquierda y colócate a la altura del tubo central. Salta hacia atrás para llegar a la plataforma que hay junto al muro, recórrela y entra por el túnel que encontrarás al final.

» En la primera **bifurcación** coge el túnel de la derecha y avanza por él. Baja la escalerilla, avanza y baja la siguiente escalerilla. Déjate caer desde el final del túnel hasta llegar al suelo y coge el fusible azul.

» Sube sobre la máquina que tienes a la izquierda y salta desde ella al tubo de la pared evitando el vapor.

» **Salta** al siguiente tubo, asciende y salta a la plataforma de la izquierda.

» Desde ahí salta a la pieza giratoria (26) que hay justo delante y quédate sobre ella hasta poder saltar de forma lateral al contenedor.

» Desplázate **rápidamente** a la derecha porque es sensible al peso, salta al siguiente contenedor, sigue a la derecha y salta hacia atrás para alcanzar otro saliente.

» Rodea por la derecha y salta hacia atrás. Sube por la tubería (27) evitando el vapor y salta hacia el saliente superior.

» **Rodea por la izquierda**, salta hacia atrás y sube por los salientes hasta alcanzar una abertura en la pared.

» Desde aquí verás la abertura por la que has entrado: salta hacia ella y retrocede hasta la **entrada**.

» Ve a la cabina de control y coloca el fusible azul. Pulsa el botón verde, luego el rojo y, por último, el azul.

» Entra en la cabina cuyo techo acabas de romper (usa el cajón de madera para subir y **saltar al interior**) y recupera tus pistolas.

» Revienta los cristales para salir y vuelve a la zona de la verja, donde encontraste el fusible rojo. Por el camino acaba con las ratas que encuentres.

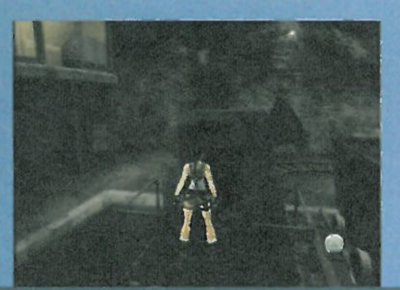
» Cerca de la **vagoneta** y la taladradora hay una cabina de control elevada: dispara para romper todos los cristales y usa el cajón que hay a la derecha de la cabina para subir al **saliente** de la cabina, rodearla y entrar en ella.



POZO DE LAVA

» Toda esta cámara posee una mecánica muy similar: tienes que apuntar a la diana, disparar hasta activar el mecanismo y utilizar los recursos a tu disposición para llegar hasta la siguiente plataforma. Observa que al activar el mecanismo con los disparos van apareciendo símbolos alrededor de la diana y que una vez activado el último, en cuanto dejes de disparar comenzará una cuenta atrás. Una vez finalizada, todos los elementos que has activado para avanzar desaparecen, así que no puedes permitirte errores de cálculo. Afortunadamente hay puntos de control en las plataformas principales. Cada vez que actives un mecanismo aparecerán dos gárgolas (cuida que no te tiren de la plataforma) con las que debes acabar antes de reactivar el mecanismo para avanzar.

CONSEJO: Puedes disparar a los cristales de las cabinas en las minas (usa R3 para apuntar) para poder acceder a su interior o salir de ellas.



(28) Pon en marcha la taladradora y prepárate para acabar con Larson para siempre.



(29) Salta a la plataforma de la izquierda y prepárate para una secuencia de precisión.



(30) Salta sobre la roca de la derecha y rápidamente a la izquierda.

PIRÁMIDE

Para activar la entrada de la pirámide necesitas saltar sobre determinados postes (son fáciles de reconocer porque su base es distinta a la de los demás) empezando en la plataforma rocosa que hay a la izquierda. Si eres habilidoso podrás hacerlo del tirón saltando en el orden indicado en la imagen, pero si te caes en algún momento puedes retomarlo sin problema desde la plataforma de partida y continuar por los postes aún no activos y los inmóviles en un orden similar.





(31) Dispara a la diana, mata a las gárgolas y vuelve a disparar a la diana.



(32) Tienes que librarte de la réplica de Lara para poder salir de la cámara.

» Pulsa el botón que encontrarás, baja y sube a la taladradora. Ponla en marcha (28) y cuando aparezca **Larson acaba con él** superando la secuencia de botones (R1 tres veces).

» Coloca el fusible azul en su sitio y pulsa el botón para subir el contenedor. Vuelve a la **taladradora** y ponla en marcha.

» Desde el final de la vía (29) salta a la plataforma de la izquierda, de ella al poste contiguo, a la rampa, salta, nueva rampa y **salta otra vez**.

» Desde este poste salta al saliente de la estructura de la izquierda, rodéala, sube al saliente superior y salta hacia atrás sobre la plataforma.

» Salta hacia delante, usa el gancho, salta a la rampa y de ella al asta. Salta a la rampa que tienes delante y de ella al saliente. Sube un nivel y encarámate sobre la estructura. Desde aquí puedes saltar a la vía y continuar **avanzando**.

» Sigue por el túnel y cuando veas una roca a la derecha salta sobre ella y salta otra vez **rápidamente** para agarrarte a la siguiente (30).

» Asciende y cuando no puedas subir más, gira para ver las rocas del otro lado. Salta hacia ellas y desde la superior a la salida. Al subir tendrás que enfrentarte con otro **enemigo** superando otra secuencia de **botones** (círculo, R1, X).

» Según miras a la estructura central, a la izquierda hay un cajón de madera. **Empújalo** hasta las rocas de la izquierda para poder subir a ellas. Asciende por las rocas y salientes hasta colocarte sobre la roca más alta (VER CUADRO PIRÁMIDE).

» Salta sobre el pilar más próximo, de él al más cercano y luego al que hay a su izquierda, que bajará haciendo aparecer un símbolo en la **estructura**.

» Vuelve a la plataforma, salta al pilar más cercano, al segundo y ahora al que está a su derecha un poco más **abajo**.

» Repite la secuencia saltando ahora desde el segundo al siguiente a su derecha algo más arriba, desde éste al de la izquierda **y luego al de su derecha**.

» Ve saltando por los distintos pilares buscando los que tienen una base más ancha para hacerlos descender. Cuando estén todos **activados**, asciende por la estructura usando los pilares hasta llegar a una pequeña cámara donde activar una palanca.

» Úsala y déjate caer por la rampa hasta el suelo. **Abandona la zona** por el pasillo recién abierto.

La Gran Pirámide

» Avanza por el único camino posible hasta llegar a una gran cámara. Ve hasta el fondo de la misma (hay munición a la derecha) y **sigue por el pasillo** hasta que se active una animación.

» Acaba con las tres criaturas y retrocede hasta el principio de la cámara, donde la puerta que antes estaba cerrada se habrá abierto.

» Sube por la **escalera**, acaba con las dos criaturas, recoge el botiquín y munición si te hace falta y sal por la puerta del fondo a la derecha. Sigue por el pasillo hasta llegar a la cámara de la lava.

» Gira hacia la **derecha** y verás una especie de diana en la pared. Apunta con R3 y haz **múltiples** disparos con las pistolas para activar un punto de agarre para el gancho.

» Mata a la criatura que aparecerá y vuelve a activar el punto de agarre, salta hacia él y **usa el gancho** para correr por la pared y saltar hacia un saliente en la columna de la esquina opuesta. Sube al saliente superior, rodea la columna y salta hacia atrás a la siguiente plataforma.

» **El resto de la cámara funciona** de manera similar: desde esta nueva plataforma apunta a la siguiente diana (31), dispara hasta que aparezca la criatura, mátala, vuelve a disparar a la diana, salta hacia el punto de amarre, usa el gancho, corre por la pared y salta al saliente de la columna.

» Sube **un nivel**, rodea la columna, sube otro nivel y salta hacia atrás sobre la plataforma.

» Cuando **dispares** a la diana esta vez (está algo más lejos, hacia la



CONSEJO. Los salientes en los que se ve una línea amarilla bien queman bien despiden lava, así que muévete por ellos con rapidez usando el triángulo.



RÍOS DE LAVA

» Esta es la última secuencia plataformera que debes superar antes de llegar al sancta sanctorum de Natla. Del saliente debes saltar al pilar, al siguiente, de ahí a la barra, de ella a la plataforma (se hundirá) y, finalmente, a suelo firme.


(33) Acaba con la gárgola y salta por las plataformas móviles para volver a la entrada.


(34) Tienes que reventarle las manos para hacer que caiga a la lava.


(35) Activa la palanca y vuelve a la superficie para regresar a la cámara.

izquierda), aparecerán dos criaturas.

» Acaba con ellas y vuelve a disparar a la diana. Fíjate en que la columna del rincón, más allá de las barras que salen, tiene un hueco: tienes que saltar hacia él **para saltar** inmediatamente con impulso sobre el asta más próxima, rápidamente a la siguiente, de ella al saliente de la columna, rodéala, salta al asta, salta y usa el gancho, corre por la pared, salta de nuevo, usa el gancho, corre por la pared y salta al saliente de la columna.

» Sube al **saliente superior**, rodea la columna y salta hacia atrás para agarrarte a la plataforma y súbete a ella.

» Dispara a la diana que hay a tu derecha y acaba con las dos gárgolas. Vuelve a disparar a la diana, salta a la rampa del rincón, de ahí al asta, a la siguiente **rampa**, otra asta y al saliente de la columna.

» Sube un nivel, rodea la columna y salta a la plataforma. Dispara a la diana de la derecha, **acaba con los enemigos** y vuelve a disparar a la diana.

» Salta a la rampa de la esquina, salta, usa el gancho, corre por la pared, salta a la rampa de la esquina, salta, usa el gancho, corre por la pared y salta para agarrarte al **saliente de la columna**.

» Sube un nivel, rodea la columna y salta hacia atrás para subir a la plataforma, donde podrás coger un botiquín y munición.

» Avanza por el **corredor** evitando las trampas. Para hacerlo te bastará con correr y parar después las cuchillas y dardos de fuego. Cuando llegues a una nueva cámara tendrás que luchar contra **tres criaturas**.

» Una vez acabes con ellas, acércate al centro y verás una réplica de Lara que se mueve como ella en un **espejo**.

» Colócate mirando hacia la rampa de entrada y gira el control del centro para activar dos salientes. Corre hacia el que hay a la **izquierda** de la entrada, súbete a él, sube por la escalerilla, salta al saliente que tienes a la derecha y desde él hacia atrás sobre la plataforma.

» La **réplica de Lara** (32) estará haciendo exactamente lo mismo al otro lado de la sala.

» Sobre la plataforma en la que te encuentras hay un botiquín y munición.

» Cuando te acerques a la munición saldrá una gárgola. Mátala (si te tira de la **plataforma** tendrás que repetir la secuencia).

» A la izquierda de la puerta hay una palanca: al activarla se abrirá la trampilla sobre la que saltaste desde la pared.

» Baja **rápidamente** al control central de la sala (salta hacia el suelo), gíralo de nuevo y esta vez corre hacia el otro saliente.

» Tienes que hacerlo muy rápido antes de que la trampilla se cierre, porque el objetivo es que tu réplica caiga en el pozo de **lava** que oculta la trampilla. Sube por la escalerilla, salta al saliente y hacia atrás hasta la plataforma. Ya te habrás librado de tu réplica.

» Coge el botiquín de la **pasarela**, avanza, acaba con la gárgola, coge la munición y activa la palanca.

» Se abrirá la puerta de la otra pasarela, baja **rápidamente** al centro, gira el control y sube por la primera pasarela para salir por la puerta que acabas de abrir.

» Avanza por el pasillo hasta una nueva cámara con plataformas móviles a izquierda y derecha.

» Ve a la derecha y salta sobre las plataformas **móviles** rápidamente para llegar al otro lado. Activa la palanca (ante ella hay un **botiquín**) y se abrirá la puerta.

» Acaba con la gárgola y vuelve a la entrada (33). Coge el otro camino evitando que las **plataformas** te tiren a la lava (salta y corre), para llegar al otro lado y usar la palanca que activará la pasarela central hacia la puerta. Acaba con el monstruo que aparece, retrocede rápidamente hasta la entrada y cruza por la pasarela central hacia la puerta de salida.

» Entra en la nueva cámara y verás **una animación**. Cuando acabe tendrás que superar un enfrentamiento contra una criatura monstruosa. Dispárala atrayéndola hacia el borde la plataforma y en cuanto se quede colgada apunta a la mano.

» Sigue disparando (34) y siempre que tengas **oportunidad apunta** a la mano hasta reventarle una. Repite el proceso hasta reventarle también la otra.

» Si consigues hacerlo cuando esté agarrada al borde, caerá a la lava y habrás terminado con ella. Si no es así, tendrás que provocar que caiga una vez que le hayas reventado las dos **manos**.

» Terminado el combate, recoge botiquines y munición y sal por la única salida viable. Salta a la primera plataforma, de ella a la **segunda**, de ahí al poste, al siguiente y a la plataforma. Acaba con la gárgola sin que te tire y activa la palanca.

» **Apura el tiempo** y salta hacia la siguiente plataforma móvil. Avanza por el pasillo hasta que te ataquen.

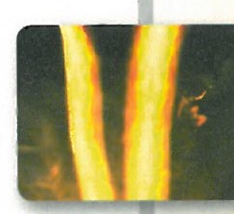
» Acaba con el monstruo, avanza hacia la nueva cámara y recoge botiquines y **munición** según necesites.

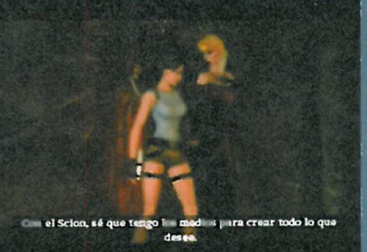
» Activa la palanca, acaba con el monstruo y sal por la puerta que acabas de abrir con la **palanca**.

» Al llegar a una nueva cámara te atacarán dos criaturas. Acaba con ellas, haz acopio de **suministros** y zambúllete en al agua. Activa la palanca (35) y regresa a la cámara. Salta a la plataforma que has activado con la palanca.

» **Aparecerá otro monstruo**. Acaba con él y avanza por el túnel. Empuja la jaula hacia la formación rocosa que


Toda la zona está repleta de salientes que despiden fuego: muévete rápido.


No te dejes engañar por lo que se ve: mueve la cámara en busca de opciones.



(36) Finalmente, Natla revela su plan de conquista.



(37) Si el boss te engulle, dispara constantemente para que te vomite.

hay a la izquierda de la puerta, sube, acaba con la gárgola y sube a la plataforma que hay junto a la pared para activar la palanca.

» Puedes arrastrar la jaula por la puerta recién abierta hasta el primer rincón, súbete a la jaula y encontrarás un artefacto en la abertura. **Vuelve a colocar la jaula** en la posición anterior (junto a la formación rocosa a la derecha de la puerta) y colócate sobre la formación rocosa.

» Mira hacia el muro y verás unos salientes luminosos. Recórrelos hacia la izquierda **usando el triángulo**, saltando de uno a otro hasta la esquina.

» Desde el saliente del rincón (rodéalo primero) salta hacia atrás, usa el gancho, corre por la pared y salta hacia el saliente que hay bajo la abertura.

» **Recórrelo** y entra por el hueco, que te permitirá acceder a una zona bloqueada de la sala de la piscina.

» Activa la palanca gigante colgándote de ella, baja y dispara a la diana que ha dejado al descubierto. Salta sobre las rocas y activa la **palanca** que hay a la izquierda de la puerta de entrada (salta sobre la palanca y dispara a la diana).

» Acaba con la **gárgola** que aparecerá. A la derecha de la puerta hay otra palanca al otro lado de un pozo de lava. Salta a la **palanca**, cuando baje salta hacia atrás, dispara a la diana y salta al agua.

» Avanza por el túnel rápidamente hasta salir de nuevo a la superficie. Salta por las rocas evitando la lava hasta ver una escalera.

» Salta hacia ella, al saliente de la izquierda, al superior, al de encima, al de la izquierda, **recórrelo y salta** hacia la izquierda hasta otro saliente del otro lado del corredor.

» Déjate caer al saliente inferior, déjate caer otro más muévete a la izquierda. Salta hacia atrás y déjate caer hasta suelo firme. Hay dos plataformas que **se hunden** y un saliente al otro lado.

» Salta hasta llegar al saliente, sube uno, rodea, salta hacia atrás sobre el poste, salta al siguiente **poste** evitando el fuego y al asta, de ella a la plataforma que se hunde y a suelo firme otra vez.

» Avanza, salta a la plataforma que se hunde y de ella a la escalera.

» Sube por la escalera. Si te das media vuelta verás un punto de agarre en el techo: salta, usa el gancho, colúmpiate y avanza un poco.

» Salta al hueco para coger el artefacto y **retrocede** hasta la escalera. Avanza hacia la siguiente cámara y comenzará el enfrentamiento con Natla. El primer objetivo es acabar con sus alas. Cuando lo consigas sigue disparando y cuando tenga la rabia al máximo **acierta el disparo** para dejarla atontada unos segundos y dispararle por la espalda al blanco luminoso. Repite esta secuencia hasta que acabes con ella.

» Tras la animación tendrás que superar una secuencia de botones (X, círculo, círculo, R1, cuadrado) para terminar con Natla de una vez por todas (40).

NATLA

» La batalla final contra Natla también es un combate de resistencia, agilidad y precisión. Mientras tenga sus alas completas volará por la sala y se teletransportará en ocasiones a tu espalda, así que cuando esto suceda esquiva y vuelve a fijar el objetivo. Dispara constantemente hasta entrar en modo adrenalina (39): acertando el disparo causarás mucho más daño.

» Cuando Natla ya no pueda volar, tienes que mantener las distancias, porque lo que queda de sus alas es mortífero si te alcanza. Tienes que continuar disparando hasta activar el modo adrenalina y acertar el disparo para dejarla atontada unos segundos. En ese momento acércate por su espalda disparando al punto luminoso que se ha visto en la animación al quitarle las alas. Repite esta secuencia varias veces hasta activar la animación final y superar la secuencia de botones.


(38) Cuando se aferre a la plataforma con una mano aprovecha para disparar a la extremidad.


(39) Dispara a las alas hasta que entre en modo adrenalina.


(40) Supera la secuencia de botones final para acabar con Natla.

CONFLICTO FINAL

» El enfrentamiento con este boss es de los más difíciles: primero tienes que acabar con sus dos manos y después arrojarle a la lava. Para poder apuntar a las manos tienes que dispararle hasta que se active el modo adrenalina, acertar el disparo en este modo y repetir la secuencia hasta ver que se queda atontado. Entonces podrás apuntar a la mano.

» De forma alternativa puedes hacer que caiga hacia la lava, lo que le obligará a aferrarse al borde de la plataforma (38) con una mano a la que podrás disparar. Para lograrlo asegúrate de encontrarte de espaldas al borde de la plataforma y cerca de él cuando se vaya a activar el modo adrenalina, y acierta el disparo.

» Tienes que tener cuidado porque aunque no estés cerca, sus saltos harán retumbar toda la sala y perderás el equilibrio. Además, mientras tenga manos puede agarrarte y lanzarte por la sala, hasta hacerte caer incluso a la lava, o bien engullirte (37). Cuando haya perdido las manos, sigue manteniendo las distancias, porque sus brazos son muy largos y puede golpearte igualmente hasta tirarte al suelo.

En cualquier momento puedes visitar el hogar de Lara, donde te encontrarás un montón de desastres que arreglar.

La mansión

PS2

›› Sube por las escaleras que hay a la izquierda y entra por la primera puerta de la izquierda. Avanza por el pasillo hasta encontrar otra puerta y entra. **La puerta se cerrará**.

›› A tu izquierda hay una estantería en la que resalta un libro (41): úsalo para abrir una puerta secreta y coger el mapa del laberinto. **Sube** por las escaleras y entra en la siguiente sala.

›› En las estanterías que tienes justo delante destacan **dos libros**: úsalos para recuperar tus pistolas.

›› Retrocede hasta la sala anterior y nada más salir gira a la izquierda para saltar hacia el cuadro (42). Al hacerlo bajar revelarás una diana: salta hacia atrás, apunta y dispara. **Desciende** al suelo y sal por la puerta recién abierta.

›› Avanza hasta ver unas cajas: a su izquierda hay un cubo vacío que debes coger. Sigue avanzando por el pasillo y sube por las escaleras, pulsa el botón y entra en la siguiente habitación. Sube por las escaleras a la siguiente habitación y dispara a la vitrina para coger el **Gnomon de reloj de sol**.

›› Regresa a la habitación anterior, baja y busca la puerta, usa el control que hay junto a ella y **sal**.

›› Sigue por el pasillo y sal por la puerta hasta la sala del principio. Baja las escaleras y una vez abajo gírate para mirarlas: a la izquierda hay una puerta con unas **escaleras**.

›› Sal por ella, avanza por el pasillo, cruza la puerta y saldrás al jardín. Sigue por la columnata hasta poder girar a la izquierda y verás un reloj de sol: usa el **Gnomon** sobre él.

›› Ahora gira el reloj en sentido de las agujas de un reloj hasta marcar las once y que suba la placa correspondiente y luego hasta las dos **para que suceda lo mismo**.

›› Ahora marca las siete y se abrirá la puerta del jardín (43). Avanza por el camino recién abierto y navega por el laberinto (usa el mapa para guiarte) hasta llegar al centro y coge el **gancho**.

›› Usa el gancho con la puerta y tira para abrirla. Gírate 180 grados y haz lo mismo con el panel que hay bajo la estatua. **Regresa al salón** y entra por la puerta que hay entre la chimenea y la pila de cajas y sigue hacia la nueva habitación llena de andamios.

›› **Tira del contenedor** hasta colocarlo entre los dos andamios y dispara al punto sobre el que puedes hacer blanco en el andamio del fondo.

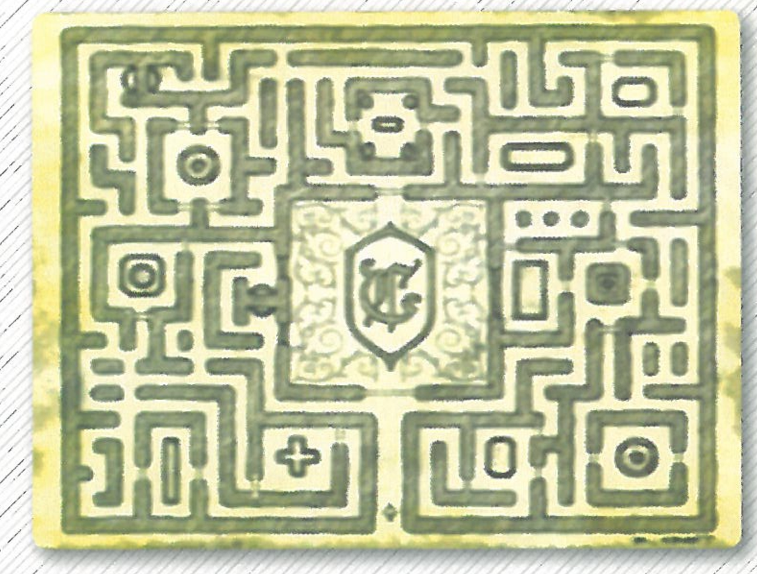
›› Sube por las cajas que hay al fondo a la derecha y **mira** hacia la entrada para ver una barra: salta hacia ella, de ahí al balcón, rodéalo, salta hacia atrás, rodea la estructura y salta hacia atrás de nuevo para subirte al **andamio**.

›› Ahora salta hacia la lanza de la estatua para **agarrarte a la pieza** que cuelga de ella.

›› Vuelve a las cajas y repite el proceso, pero en lugar de saltar hacia el andamio rodea la última estructura por completo y salta hacia atrás sobre la lanza. **Colúmpiate** y salta al balcón.

›› Coge la carretilla llena de lanzas y colócala en el hueco donde debería haber otra **estatua**.

›› Ahora gira la carretilla y la estatua de modo que las lanzas apunten en la dirección en que **apuntan** las flechas



MAPA DEL LABERINTO DEL JARDÍN
Utilízalo para llegar al centro del laberinto y recuperar el gancho. Aunque puedes acceder al mapa desde tu inventario, siempre será más cómodo que eches un vistazo a éste y así no detener la acción constantemente.



CONSEJO: Reserva los botiquines que tengas acumulados para las posibles caídas que sufras en la zona de entrenamiento.


(41) Usa el libro de la estantería para revelar un panel secreto.


(42) Salta al cuadro de la pared para revelar una diana tras él. Dispara rápidamente.


(43) Apunta a las once, a las dos y a las siete para abrir la puerta.

de la equis del suelo. Cuando se abra el **compartimento** que hay en la pared apunta y dispara.

›› Ve detrás de las cajas que hay a la derecha y dispara a la cuerda. Ahora vuelve a la **plataforma** desde la que bajaste la lanza de la estatua, salta sobre el poste del contenedor y de él a la siguiente plataforma.

›› Avanza hacia la pared gírate a la derecha para ver el símbolo del gancho: salta, usa el **gancho** para correr por la pared y salta al siguiente andamio.

›› Sobre él hay un cajón de madera: empújalo hasta hacerlo caer al suelo.

›› En el balcón que hay junto al andamio verás una **estatua de Atlas**: lanza el gancho y tira hasta que se abra la segunda compuerta de la piscina.

›› Tras las **cajas** de esta terraza hay otra cuerda: dispara.

›› Vuelve al **andamio** desde el que empujaste la caja y salta hacia el siguiente, que se moverá como un balancín.

›› Espera a que el otro lado se eleve, avanza y **salta rápidamente** al siguiente andamio para agarrarte a él. Si te caes puedes usar el cajón de madera para subir.

›› Rodea el andamio por la derecha y salta hacia atrás para engancharte al siguiente. **Muévete** un poco para alinearte con el balcón y salta hacia atrás.

›› Dispara a la última cuerda. Desciende hasta el fondo (donde está la estatua que acabas de destrozar) y recoge el arco decorativo. En el túnel de la piscina hay un **artefacto**.

›› Vuelve al salón principal y sal esta vez por la puerta que hay a la izquierda de la **chimenea** y avanza hasta la sala de entrenamiento.

›› Busca la colchoneta número uno y supera los **obstáculos** en el orden lógico hasta llegar a un nicho donde hay un botón: púlsalo.

›› Baja al **suelo** y ve a la colchoneta número dos, sube, salta por los postes y hacia la pared.

›› Rodea la **columna de piedra** y salta hacia atrás para coger el artefacto del nicho. Baja al suelo y dirígete a la colchoneta número tres.

›› **Salta a la columna** y asciende por el lateral izquierdo, salta atrás, usa el gancho y corre por la pared para salta al saliente opuesto. Rodéalo y déjate caer al saliente inferior. Desde él salta al nicho y pulsa el botón.

›› **Regresa a la colchoneta** número tres y escala la columna esta vez por la derecha, siguiendo los salientes hasta estar en la columna cercana a la piscina.

›› Salta hacia atrás, usa el gancho y salta hacia el saliente de la columna del otro lado. **Rodea** la columna hasta el final y salta hacia atrás para agarrarte al asta.

›› Salta al nicho y pulsa el botón. Baja y de vuelta a la colchoneta tres. Sube por la derecha pero esta vez, cuando llegues a la **columa** tras el salto entre salientes de la pared, no desciendas.

›› En lugar de eso salta hacia atrás para agarrarte al asta.

›› Salta a la siguiente y al poste, de éste al **siguiente** y de él al primer pilar, al siguiente y a la plataforma que está sujeta al techo. Coge la llave inglesa, desciende y vuelve al salón.

›› Sal al jardín y sigue bordeando la mansión hasta el final, donde encontrarás una bomba de agua.

›› Arréglala con la llave inglesa (usa la llave y luego **interactúa** de nuevo para moverla). En la fuente cercana llena el cubo de agua y vuelve al salón.

›› Escala por la pila de cajas del fondo y desde arriba del todo salta al cuadro central para cruzar al otro lado.

›› Sobre la otra pila de cajas encontrarás el **mecanismo** de escultura.


Coge el cubo vacío que hay a la izquierda de las cajas, lo necesitarás más tarde.

Cógelo y baja al suelo.

›› Tira del cajón de madera que hay en un rincón y colócalo sobre la losa a presión para abrir el compartimento de la chimenea. Usa el cubo de agua para apagar el fuego y coge la flecha. Sal de nuevo al jardín y dirígete al centro del laberinto.

›› Súbete a la fuente central, donde está la estatua y según los símbolos del suelo, coloca el arco en una mano y la flecha en la otra. Baja de la fuente y coloca el mecanismo en el panel que abriste con el gancho. Ahora usa la palanca que tienes detrás y coge el Cilindro de caja de música que ha caído de la estatua.

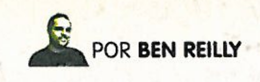
Vuelve al salón y sube por el lateral izquierdo de las escaleras. Entra por la segunda puerta y avanza hasta el dormitorio. Al entrar verás una **cabeza de medusa en la pared**: tira de las dagas que la flanquean para abrir el compartimento y coger el Diario. Al salón de nuevo, ala derecha de las escaleras, segunda puerta. Avanza por el pasillo hasta la puerta.

Usa el cilindro de la caja de música con la cerradura y abre la puerta hacia el **final**.


Utiliza los postes y pilares para alcanzar la plataforma que pende del techo.

splinter cell double agent

Tras una trágica pérdida, Sam Fisher es un hombre roto, al borde del abismo criminal. Solo tiene una oportunidad de redención y es en una misión que le obligará a tomar las decisiones más duras de su vida. Ésas son también tus decisiones, en una aventura en la que el bien y el mal se confunden, y que está abierta a múltiples desenlaces. Miente, traiciona y arriesga tu vida para descubrir si Sam sigue siendo el mejor agente de la NSA... o un agente doble.


POR **BEN REILLY**

guía
splinter cell
double agent

PS3

LO BÁSICO

Sam es un agente veterano, pero incluso él necesita refrescar la memoria sobre sus técnicas y el modo de afrontar esta nueva aventura.

SAM, EL HÉROE. La NSA sigue velando por Sam, pero ahora las decisiones tienen peso en el desarrollo. Por ejemplo, si protegemos vidas inocentes el indicador de apoyo de la NSA sube, lo que influye en el final que podemos ver. Pero si llega a cero el juego concluye, así que debes buscar el equilibrio entre decisiones positivas y negativas.



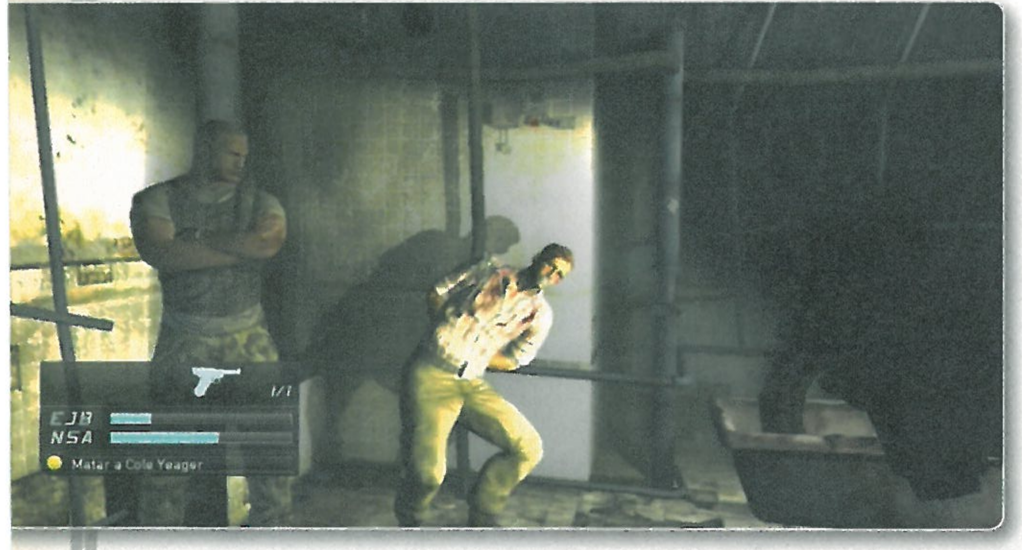


SAM FIS
acostumbr
tremas... ip
Controla t
enfrentas

El escenario será tu principal aliado para sobrevivir y ocultarte ante tus enemigos.

Es
tre
Ve
An
ce
Ro
de

EL MALVADO FISHER. Tan pronto como Sam se une al grupo terrorista del juego, debe afrontar pruebas muy difíciles, como la ejecución de personas inocentes. En circunstancias normales Sam siempre evitaría cualquier mal, pero como agente doble ahora tiene que hacer todo lo posible por no levantar sospechas. de la JBA.



LOS GADGETS

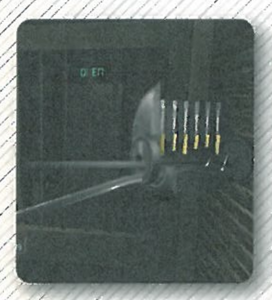
Durante el juego Sam cuenta con un amplio arsenal de artilugios de espionaje, que van desde las ganzúas de toda la vida hasta los dispositivos de hackeo más punteros. Dada la naturaleza abierta del juego, estos aparatos te dan gran libertad de desarrollo a la hora de afrontar una misión. Además, son la clave para conseguir las ansiadas recompensas.

CONSEJO: Un buen espía sabe escuchar. Presta atención a las conversaciones, ya que los personajes dan pistas sobre códigos, armas y objetivos. Asimismo, familiarízate con las rutinas de enemigos y compañeros, y nunca te pillarán con la guardia baja.

HER Este espía está
ado a situaciones ex-
ero puede que tú no!
s nervios, pues te
grandes retos.

e indicador tiene
s niveles de alerta:
de, todo tranquilo.
arillo: demasiado
ca de un enemigo.
o: el enemigo te ha
cubierto.

Los enemigos están siempre alerta, pero con el sigilo suficiente es posible actuar a esta escasa distancia.



JUEGO DE GANZÚAS. Todo un clásico. A base de golpear los cilindros y pesos del cerrojo, puedes mover la cerradura y abrirla.



CAJAS FUERTES. Una PDA alterada con microescáner permite alinear los discos del cerrojo de cualquier caja fuerte, para así abrirla.

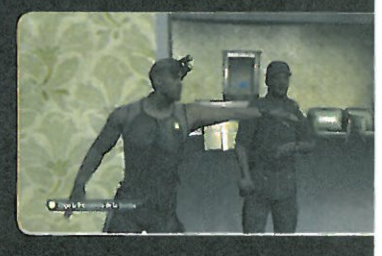


HACKEO DE CÓDIGOS. Este dispositivo genera franjas aleatorias que debes detener para formar un código de acceso.



EL CUCHILLO. Este es quizás el gadget más efectivo: sirve para cortar cables y lonas, desatornillar, y sobre todo para conseguir información.

SAM SIGUE EN PLENA FORMA



ATAQUES SORPRESA

Por medio del sigilo puedes reducir al enemigo sin gastar una bala. Por ejemplo, pégate a una pared, silba para atraer al guardia y, cuando esté en la esquina, agárrale para que Sam le haga una presa y lo estampe contra la pared.



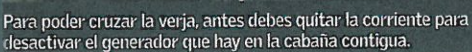
ACCIONES MÚLTIPLES

No estás limitado a una acción simultánea. Cuando te familiarices con los controles podrás, por ejemplo, tomar preso a un rehén, interrogarle, sacar tu pistola y encañonar a otro enemigo, y todo esto al mismo tiempo.



USO DEL ESCENARIO

Aprende a utilizar el entorno en tu ventaja. Posiciones desde las que ver al enemigo, zonas por las que trepar o cables que valen de tirolinas improvisadas.



Para poder cruzar la verja, antes debes quitar la corriente para desactivar el generador que hay en la cabaña contigua.


Tienes un plazo limitado de tiempo para hackear el código del misil e impedir su lanzamiento. Sólo entonces podrás escapar...

Splinter Cell - Double Agent es la entrega más trepidante de las aventuras de **Sam** Fisher. **Sam** tiene que tomar difíciles decisiones que influyen directamente en el desarrollo del juego. Por suerte, dispones del armamento más sofisticado en unos escenarios espectaculares, donde se pondrán a prueba tanto tus dotes para pasar inadvertido como tu manejo en combate armado.

MISIÓN 1
Islandia, Akureyri

OBJETIVOS PRINCIPALES:
- Investigar la estación geotérmica
- Detener el misil
- Escapar en helicóptero

SECUNDARIOS:
- No activar alarmas

» Sigue a nado a tu compañero y sube a la superficie.
» Espera a que el **guardia** se acerque para atraparle e introducirle en el agua. Para poder cruzar la verja tienes que desactivar la caja de fusibles, sin despertar al **guardia**.
» Escala la verja y apaga la luz, para a continuación subir por la escalerilla y usar la tirolina que conduce a la base. No saltes o alertarás a los **guardias.**
» Acaba con el **guardia** de la azotea y baja por las escaleras hasta la plataforma. Apaga la luz para distraer a los dos **guardias.** Después, desactiva la luz de la torre que hay al fondo.
» Entra en la caseta y accede al portátil para abrir la verja. Si desactivas las luces puedes acceder sin ser detectado por los **vigilantes**.
» Tu compañero ha detenido el ventilador que da acceso a la planta geotérmica. Entra y muévete por la cornisa hacia la derecha.
» Tu destino es la caseta que hay justo debajo, de modo que desciende por la barandilla y a continuación por las escalerillas.
» Usa un Taser para acabar con el operario y activa los controles del silo del misil. Ahora, sal y sube hasta los controles.
» Para acceder al **código** del misil activad los números fijos de cada una de las cuatro columnas del dispositivo. Sube por la escalerilla contigua y trepa por la cuerda para escapar.

RECOMPENSA:
- **Granada PEM**
- **Cámara explosiva**

MISIÓN 2
Penal de Ellsworth, Kansas

OBJETIVOS PRINCIPALES:
- Escapar de prisión
- Secuestrar helicóptero

SECUNDARIOS:
- Rescatar a Jamie (JBA)
- Abrir las celdas (JBA)
- No matar a guardias (NSA)
- No activar alarmas (NSA)

» **Jamie Washington,** tu contacto en la prisión, te explica que debes provocar un motín para escapar junto a él.


Consejo: Paciencia. Salvo si tienes una cuenta atrás, esperar para entender la actitud del enemigo te permitirá medir mejor tus movimientos.

OBJETIVOS: LOS RETOS DE SAM FISHER

Cada misión cuenta con unos objetivos que hay que cumplir. Algunos son fundamentales para poder avanzar, mientras que otros influyen en el desarrollo del juego o te aportan mejoras al concluir la misión.

» **OBJETIVO PRIMORDIAL:** Es el eje de la misión, y aunque varíe es imprescindible llevarlo a cabo para terminar el nivel.

» **OBJETIVOS NSA:** Las órdenes de la Agencia y todo lo relacionado con salvar vidas. Aumentan la confianza de la NSA.

» **OBJETIVOS JBA:** Condiciones puestas por Emile y sus criminales, muchas veces basadas en en acabar con personas inocentes. Sirven para que el JBA confíe mas en Sam y son rechazados por la NSA.

» **OBJETIVOS SECUNDARIOS:** Búsqueda de información, retos de sigilo o condiciones especiales. Opcionales pero con recompensa.



El mejor modo de neutralizar a los guardas de la cárcel es que les sorprendas y los reduzcas antes de que abran fuego.



Intenta ignorar el helicóptero de asalto de la izquierda y corre hacia el vehículo de prensa para escapar junto a Jamie.

Rompe el póster de la pared para salir por el agujero que has cavado.

» Sube y ve por el conducto de ventilación hasta la rejilla, que has de romper. Ahora, avanza hasta el puesto de vigilancia.

» El **guardia** está distraido: atrápale e interrógale, pero déjale inconsciente, no lo liquides.

» Ahora, hackead el **ordenador** para poder coger **granadas de humo** del Armero. Es el momento de salir con cuidado y, cuando pase el **guardia**, abrid la puerta y bajad las escaleras hacia las celdas.

» Cuando el **guardia** pase el detector de metales, desactívalo y sorpréndele por la espalda. Tras esconder su cuerpo, apagad las luces y continuad hasta la siguiente sala.

» Lo mejor es que no te enzarces en las peleas y busques una buena posición para lanzar **granadas de humo.**

» Avanza entre la confusión hasta la puerta contigua a las escaleras de salida, justo enfrente..

» Otro **guardia** incauto del que deshacerse. Más allá de la zona de las barras está la Torre de Control, donde has de subir con total sigilo hasta que veas al primer **vigilante**, que debes noquear.

» Justo detrás tienes una **Escopeta no letal** y **munición.**

» Tras hackear el **ordenador** se abren las celdas. Sube las escaleras y entra en el ascensor para subir un nivel.

» No vayas por donde están los dos **guardias,** sino en sentido opuesto, hacia el agujero en el cristal.

» Mientras subes la tubería **Jamie** te pide ayuda con los **guardias**, que le han sorprendido en la azotea. Cruza la pasarela y saca provecho a la Escopeta para rescatar a tu compinche.

» Ahora, salta a la azotea e ignora a los antidisturbios: en cuanto os acerquéis al Helicóptero de Prensa habréis completado el nivel, ¡vamos, esto no se ve ni en "Prison Break"!

RECOMPENSA:
- **Emisor ultrasónico**
- **Minas aturdidoras**

MISIÓN 3
Cuartel General del JBA, Nueva York (I)

OBJETIVO PRIMORDIAL:
- Liquidar/Salvar a Yeager

OBJETIVOS PRINCIPALES:
- Introducir un troyano en el servidor (NSA)
- Poner un transmisor en la antena (NSA)
- Superar el curso de entrenamiento (JBA)

SECUNDARIOS:
- Prácticas de tiro (JBA)
- Obtener los expedientes médicos (NSA)
- Hallar las fichas personales de los terroristas (NSA)

» A partir de esta misión los objetivos de cada nivel se dividen en ayudar a los "buenos" o a los "malos". Es decir, conseguir más confianza de la NSA o del JBA, de acuerdo con cada misión. **Jamie** te presenta a **Moss** y familiarízate con el edificio y las rutinas de los matones. Una vez en el Curso de Entrenamiento, pasa por el pasillo cuando se desactiven los **láseres** de seguridad. En caso contrario, tendrás que empezar de nuevo, algo que no puedes permitirte si quieres completar el nivel a tiempo.

» Después sube por el saliente y crúzalo hasta un punto de rappel. Baja y sube por la cuerda, para volver a descender evitando los **láseres**.

» A continuación, fíjate en el láser que sube y baja, y pasa por encima hasta otro láser de igual comportamiento. Ya solo queda abrir la caja fuerte: tienes que alinear los tres discos, alternando el giro de la rueda de combinación. ¡Pan comido!

» Tras dejar el circuito de entrenamiento, toma nota de la puerta de madera para volver a ella hacia el final de la misión.

» Regresa al punto de partida y habla con **Enrica** en la enfermería. Cuando se marche, sube por la escalerilla y camina sin ser descubierto por los dos operarios.

» Sube por otra escalerilla y, sin que te vea el **guardia**, ve a la izquierda. Camina tras otro **guardia** hasta que se aleje y puedas acceder a la zona enrejada donde está la torre. Activa el hackeo en la parte posterior y a continuación salva partida.

» El próximo **guardia** no debe verte mientras caminas entre las cajas, antes de que llegue un segundo matón. Baja la escalerilla con cuidado y apaga las luces de la enfermería.

» Con cuidado, ve a la oficina de **Enrica**, desactiva el cerrojo y revisa los ficheros del **archivador**, "pasando" del **ordenador**. Sal deprisa y baja al vestíbulo del edificio.

» Más allá de la sala con la gran pantalla, a la izquierda, debes caminar con cuidado por la pasarela, para desactivar el cerrojo de la puerta enrejada.

» Atento a un posible **vigilante**: distráele con el emisor sónico o silbando.

» Cuando **Jamie** se acerque, escóndete en la taquilla y espera a que se marche. Entra en la sala de servidores cuando la **cámara** se gire. Mientras **Dayton** está en el **ordenador**, escóndete hasta que se marche el **guardia**.

» Ahora, con sumo cuidado, camina sin alertar a **Dayton** hacia la derecha, para hackear el servidor e introducir el tro-

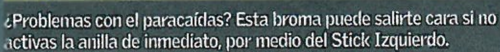


Baja por la cuerda de rappel sin activar los láseres del circuito de entrenamiento.



Tienes que acercarte al servidor sin que Dayton te descubra al introducir el troyano de la NSA




¿Problemas con el paracaídas? Esta broma puede salirte cara si no activas la anilla de inmediato, por medio del Stick Izquierdo.


Aunque la nieve es una desventaja, puedes usar el hielo para sorprender al enemigo y atacarle por la espalda directamente.

PS3

yano. Hay una trampilla a la derecha para volver al principio de la pasarela. Cuando la **cámara** enfoque a otro lado, salid de esta sala.

» La puerta de madera de antes da a la galería de tiro, donde debes superar la marca de 75 puntos. Si recargas el marcador vuelve a cero, así que consigue dianas. Regresa con **Moss**.

» Sigue a **Moss** para que se agote el tiempo restante. **Moss** te conduce junto a **Emile**, el líder del JBA. Tienes una difícil decisión: liquidar a Yeager (JBA) o bien no hacerlo (NSA), "fallando" al disparar al muro. Puedes optar por acabar con él, ya que el nivel de confianza NSA está casi al máximo.

RECOMPENSA:
- Ganzúa eléctrica
- Granadas de gas
- Emisor PEM

MISIÓN 4
Mar de Okhotsk, Costa de Siberia

OBJETIVO PRIMORDIAL:
- Capturar el buque

OBJETIVOS PRINCIPALES:
- Recuperar el equipo tras el salto (JBA)
- Acabar con la tripulación del barco (JBA)
- Usar los detonadores en el muro de hielo (JBA)
- Contactar con Lambert en el buque (NSA)

SECUNDARIOS:
- No activar alarmas (JBA)
- Anular la red (JBA)

» Aunque durante el salto puedes controlar la velocidad y hacer cabriolas, prepárate para un susto cuando no funcione el paracaídas. Tira de la anilla con el **stick izquierdo** y pulsa X para salvar tu vida.

» Suerte de camuflaje blanco, te viene genial para rodear los bloques de hielo y liquidar a los dos **guardias**, para así recuperar tu equipo. Ahora, salta al agua y nada pulsando Cuadrado hasta una zona de hielo quebradizo... pero no lo rompas. Busca otro punto frágil y rómpelo, para poder agarrar al **guardia** y liquidarlo.

» Hay otro **guardia** cerca de la zona del generador: haz ruido para llamar su atención y acaba con él por sorpresa. Pero no se te ocurra disparar, ya que, si lo haces, dejarías rastros de sangre sobre el hielo.

» Usa el **ordenador** para activar los explosivos, acabando así con otros dos **guardias**.

» Ahora, sigue las indicaciones del mapa y corre hacia el hueco que has abierto en el hielo con la explosión, sin alertar al **guardia** de la derecha. Nada hasta el Punto de Control.

» Antes de romper el hielo, espera a que se acerque un **vigilante** para poder sorprenderle sin salir del agua (y no te pierdas la propuesta que le hace su compañero, ¡qué modoso!).

» Acaba con el siguiente **vigilante** sin miramientos con un disparo en la cabeza, o bien bajo la capa de hielo.

» Lo mejor es que acabéis de un disparo con el **vigilante** de la lancha, en medio del agua. Ahora nada hasta el buque y sube por el montacargas.

» Una vez en cubierta, **Moss** te pide que te cargues a toda la tripulación, y queda a tu elección si vas "a saco", o bien usas **munición** no letal.

» En cualquier caso, activa el SATMap (L1) para localizar a tus **enemigos**, ya que la ventisca limita la visibilidad. Lo mejor es usar una combinación de disparos con la mirilla activada, así como ataques por sorpresa.

» En la cubierta hay tres **vigilantes** y un par de compañeros en la pasarela: sube las escaleras para liquidarlos. Después debes ir más allá de la ventana y subir por la tubería, desde la que veréis



AHORRO DE MUNICIÓN

» Incluso en los niveles de "gatillo fácil", donde no seas penalizado por liquidar enemigos, es posible que te quedes sin balas si las malgastas. Lo mejor es optar por el sigilo, una vez más: localiza al enemigo, ponte a cubierto y deshazte de él por medio de un disparo en la cabeza. ¡Solo una bala!

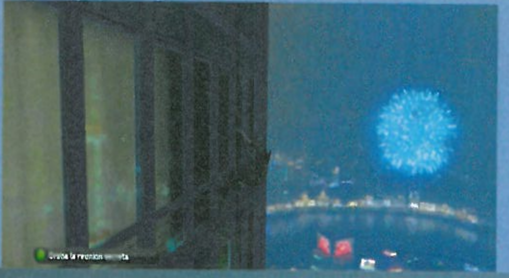


EL MAPA, ESE FIEL AMIGO

» No tengas reparos en abrir el mapa tridimensional a menudo. Además de indicar tu posición exacta, te señala dónde están todos los objetivos.



Evita que el capitán monte Las Fallas: acércate en cuclillas por su espada y agárrale antes de que pueda lanzar la bengala.



Disfruta de los fuegos artificiales, pero recuerda que su luz puede hacer que os descubran los inquilinos de las habitaciones.

una torre de comunicaciones que habéis de hackear para hablar con **Lambert**. Ya podéis desactivar las comunicaciones.

» Tras bajar y deshacerte de otro **enemigo**, el que patrulla la pasarela, subid por el conducto de ventilación y utilizad una **granada** en la rejilla, para gasear a la tripulación.

» Volved al punto de entrada y entrad al puente de mando, junto a la ventana que antes has visto.

» El capitán ha decidido tomar las de Villadiego. Usad el **mapa** 3D para localizar su posición, y estad atentos a los dos **guardias** que vigilan la pasarela: debes cubrirte tras las cajas y derribarlos con disparos en la cabeza. Queda un tercer **vigilante** en la zona más elevada. Ahora subid las escaleras contiguas y entrad a la Sala de máquinas.

» Dispara a las bombillas para poder moverte libremente. Rodea el perímetro de la sala hasta dar con un punto donde bajar.

» Al subir la escalerilla debéis acabar con el último **guardia**. Ya solo queda una puerta que da a un largo pasillo descendente. Deshazte de los dos matones y busca los controles del ventilador. Desactívalo, zambúllete en el agua y atraviesa el conducto.

» El capitán amenaza con volar el barco con una bengala. Si le disparas o le atacas de frente todo saldrá por los aires, así que esperad a que esté de espaldas para poder sorprenderle y reducirle con el método que prefieras: "cogotazo" o asfixia.

» Cruza el pasillo y baja las escaleras, para llegar a la zona del helipuerto donde te espera tu medio de escape.

RECOMPENSA:
- Mina de pared
- Accesorio Escopeta

MISIÓN 5
Shanghai, China

OBJETIVOS PRIMORDIALES:
- Hallar la habitación 2406
- Escapar en helicóptero

OBJETIVOS PRINCIPALES:
- Grabar la reunión (NSA)
- Infiltrarse en el hotel sin ser descubiertos (NSA)
- Tomar una muestra del mercurio rojo (NSA)
- Acabar con Aswat (NSA)
- Notas de Aswat (JBA)

SECUNDARIOS:
- No activar alarmas (NSA)
- No acabar con civiles (NSA)

» Cuando el **helicóptero** quede fuera de control, toma el mando y usa el **stick izquierdo** para equilibrarlo hasta aterrizar en el helipuerto.

» Tras recibir tus órdenes de ambos bandos, espera a que los **guardias** se alejen para subir por la verja. Siempre agachado tienes que dirigirte hacia la derecha. Espera a que otro **guardia** pregunte dónde está la Meca, para sus rezos, y mientras lo hace sube las escaleras de la derecha.

» Deshazte del **guardia** si no quieres rodear toda la azotea, para así poder acceder al panel de control y apagar las luces. Otra opción, más arriesgada, es disparar a las luces una por una para que los **guardias** investiguen qué ocurre, pero has de ser hábil.

» El panel hace bajar una escalerilla, sobre la grúa. Sube y baja haciendo rappel por la pared del rascacielos. ¡Disfruta con los fuegos artificiales!

» Al llegar a la plataforma, suelta la cuerda y pégate al cristal, para avanzar por la cornisa hacia la izquierda.

» Cuando llegues a la esquina de la pared perpendicular, baja por el tubo de neón. Después continúa por la derecha y, colgado de la cornisa, sube (cuando los fuegos no estallen) y cruza al otro extremo sin llamar la atención de las personas en la habitación, distraídas con su charleta.

» Por medio del rappel debes bajar, a toda prisa (pulsa Triángulo para hacerlo), hasta la ventana de la sala de reuniones. Presionad Cuadrado para fijar la cuerda y activa el Micrófono, que has de apuntar hacia **Emile**. Graba la conversación hasta que se llene la barra indicadora.

» El agente doble te avisa de que salgas de ahí, ya que si el **helicóptero** te encuentra con su foco saltarán las alarmas. Cuélgate de la cornisa y ve hacia la izquierda, deprisa, hasta que no puedas avanzar.

» Espera hasta escuchar la orden que aleja al **helicóptero** y ponte bajo la ventana por la que sale vapor. Cuando el incauto se asome, arrójale al vacío y entra en la lavandería.

» Usa la portezuela en el suelo para acceder a la siguiente habitación. Desactiva las luces con el PEM de la **pistola**, hasta que entren dos **guardias**. Rodéales y ve hacia la derecha para activar el ascensor. Son ocho segundos de tensión hasta que sube, ¡pero puedes resistirlo!

» Ahora utiliza el cable óptico para ver cómo el inquilino se lava las manos tras la puerta contigua. Cuando se marche, entra y sorpréndele para interrogarle. Tras dejar su cuerpo inconsciente en el baño, hackea su **ordenador** para desactivar todas las **cámaras.**

» En la siguiente habitación debes ir hasta el biombo y esperar a que un **guardia** pase, seguido de los miembros del JBA.

» Deshazte del matón vestido de blanco y esconde su cuerpo. Seguidamente, rodea la pared de papel y espera a que

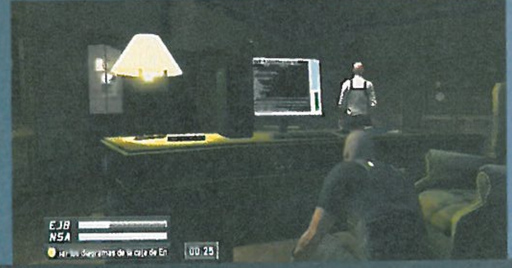


Cuando aparezca el helicóptero, muévete hacia la derecha por la cornisa.



Espera detrás del biombo al siguiente guardia para poder dejarlo fuera de juego con una llave.


Graba la voz de Enrica cuando te dé la espalda, justo cuando se aleje de la máquina de minas.


No intentes acceder ni al ordenador ni a la caja fuerte hasta que Emile se aleje del escritorio.

PS3

Emile se aleje y avanzad. Con sumo cuidado para no alertar a **Emile**, accede a la caja fuerte y toma una muestra del mercurio rojo.

» Entra en el cuarto de baño, cierra la puerta y sube por el saliente. El conducto lleva hasta una sala de control, donde vigila un matón de blanco.

» Ahora, ve hacia la terraza, salta y haz rappel hasta que no puedas descender más.

» Para poder bajar es preciso saltar sobre los dos ascensores y desde ellos llegar hasta las pasarelas inferiores, sin caer al vacío.

» Desde la zona del dragón debes esperar a que el **guardia** se dé la vuelta para sorprenderle y llevarle a una zona oscura, en la siguiente habitación. A continuación, viene otro **vigilante** del que debes deshacerte.

» Una vez encuentres la habitación 2406 (revisa el mapa, está al lado), colócate junto a la terraza y sorprende al hombre del dormitorio.

» Cuando entre el siguiente **guardia**, déjale seco y esconde su cuerpo en las sombras. Queda sólo uno: dispárale con **munición** no letal.

» En la siguiente zona de esta gran habitación, eliminad al **vigilante** y acceded a la caja fuerte de inmediato.

» Tras recoger los documentos, el JBA te pide que te prepares para escapar. Pero antes, y cumpliendo órdenes de la NSA, es preciso esperar al doctor **Aswat**, quien se dirige a la habitación.

» Lo más conveniente es salir al pasillo, apostarse en una posición protegida (junto al quicio de la puerta, por ejemplo) y aguardar a que se acerquen el doctor y sus hombres.

» A vuestro objetivo lo reconocerás por ir de blanco y tener el pelo cano. Cuando te hayas deshecho de él, vuelve a la habitación y espera junto a la terraza: **Moss** revienta los cristales para que puedas agarrar la cuerda y escapar.

RECOMPENSA:
- **Mejora hackeo**
- **Accesorio Granada de Humo**

MISIÓN 6
Cuartel General del JBA, Nueva York (II)

OBJETIVO PRIMORDIAL:
- Descubrir el plan de Emile

OBJETIVOS PRINCIPALES:
- Escanear los planos de Emile (NSA)
- Tomar al menos una muestra de voz (NSA)

SECUNDARIOS:
- Completar el curso de entrenamiento (JBA)
- Crear 10 minas (JBA)
- Prácticas de tiro (JBA)
- Deshacerse del cuerpo del piloto (JBA)
- Conseguir más fichas personales (NSA)
- Obtener muestras de voz de los oficiales (NSA)

» Tras hablar con **Emile** y **Enrica**, espera a que esté distraída y toma una muestra de su voz cuando esté de espaldas, por medio del Sensor de voz. Si eres rápido puedes seguirla y grabar a **Emile** mientras charlan. Ahora, deshazte del objetivo de las minas por medio de la máquina. Es fácil: baja el detonador con R2 y mueve el stick para que no se rompa, fijándote en el indicador de la derecha, que debe estar siempre en verde.

» Ve hacia la zona de camastros y graba la voz de **Moss** mientras está de espaldas. También puedes acceder a la voz de **Jamie** si le sigues hasta el panel de control.

» De camino, puedes buscar el cuerpo del piloto en la enfermería y llevarlo hasta el horno crematorio, bajando por la zona contigua a la sala de reuniones, en el vestíbulo.

» Regresa junto a la máquina para crear minas, y usa la muestra de voz para acceder.

» Sube las escaleras con cuidado y busca una tubería, a la izquierda. Ahora, llega hasta el despacho de **Enrica**, déjate caer y revisa sus documentos en el **archivador**. Sal de su oficina y ve hacia la izquierda.

» Sube las escaleras y avanza en silencio, atento al **guardia** de la silla. Hay otros dos **guardias** más adelante y ve hacia el pasillo de la derecha.

» Ni **Moss** ni el **guardia** con el que habla te van a dar problemas si esperas unos segundos para avanzar.

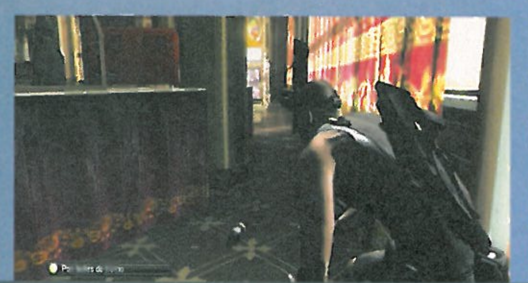
» En la sala de la izquierda, tras reventar la cerradura, puedes tomar una muestra de voz de **Dayton**.

» Regresa al pasillo principal. Tu objetivo es el despacho de **Emile** y su caja fuerte, para lo que has de ir hacia la derecha, hackear el cierre y entrar.

» La caja fuerte está en la parte izquierda del escritorio de **Emile**, pero nada más acercarte entran en el despacho Emilie y **Jamie**.

» Escóndete debajo del escritorio y aguarda: cuando **Emile** saque los documentos de la caja fuerte, espera a que se aleje y entra en su **ordenador**. **Jamie** se marcha y **Emile** se sienta: es el momento de acceder a la caja fuerte

Consejo: Retos JBA. En el cuartel general de Emile encontrarás casi todos los objetivos especiales: fichas sobre sus miembros, huellas dactilares o muestras de voz.


El casino está repleto de soldados: espera a que Enrica cree una distacción para poder avanzar.


Espera pegado al muro a que venga el primer soldado, agárralo y que le dé un beso a la pared.


Pasad entre las tumbonas mientras los soldados revisan la zona de la piscina.


El gas hace salir confuso al oficial: ahora es fácil liquidarlo de un golpe.

para escanear los documentos. Vuelve sobre tus pasos y regresa a la zona de las minas.

RECOMPENSA:
- Mejora granada sónica
- Mejora hackeo

MISIÓN 7
Cozumel, México

OBJETIVO PRIMORDIAL:
- Colocar la bomba

OBJETIVOS PRINCIPALES:
- Conseguir frecuencia de detonación (NSA)
- Colocar granada de humo para evacuar el barco (NSA)

SECUNDARIOS:
- No liquidar a civiles (NSA)
- No activar alarmas (JBA)

» Tras recibir órdenes, recoge los Dardos de la mesa, al lado del televisor, y sal a la terraza antes de que lleguen los **guardias**. Colgado de la barandilla, ve hacia la derecha y espera a que los **guardias** entren.

» El casino está repleto de **vigilantes**, así que espera a que **Enrica** active las tragaperras para poder avanzar por la izquierda. Si te pegas a la pared y usas las mesas como parapeto, podrás llegar a la sala de control que hay al fondo, en la esquina derecha.

» Apaga las luces e introduce una bomba de humo en la ventanilla. Es vital que no haya luz, ya que la **cámara** avisaría a **Enrica** sobre el sabotaje.

» Seguidamente, hackea el panel para desactivar las luces y elimina a los **guardias** uno por uno a medida que se acerquen para ver qué ocurre.

» Ahora, ve de frente hacia las puertas dobles, que dan a una escalinata. Sube deprisa y deja fuera de juego al oficial. En el siguiente piso hay varios **guardias** tras una puerta acristalada: deshazte del primero desde la esquina y entra con sigilo en el bar.

» Si te mueves entre los mostradores y barras no llamarás la atención de los **guardias**. Ve más allá del acuario y, cuando el **vigilante** avance, dirígete hacia la izquierda. Muévete pegado a la pared para que la **cámara** no pueda detectarte al pasar.

» Avanza hasta llegar al ascensor, pero espera entre las sombras a que los dos **guardias** se alejen.

» Entra en el ascensor y sube. Cuando **Enrica** te avise, salta a la escotilla superior del ascensor y espera a que se alejen los dos **vigilantes**, al cabo de unos cinco segundos.

» Justo delante está la piscina, pero los alrededores rebosan con **guardias**. **Enrica** activa la fuente y te deja dos opciones: cruzar la piscina buceando, o bien avanzar tras las tumbonas.

» Dirígete a las escaleras del fondo. Cuando el **guardia** se aleje, avanza hacia el baño turco.

» Para evitar quebraderos de cabeza, silba para atraer a los **vigilantes** y acaba con ellos tras apagar las luces con la **Pistola**. Entra en la sauna y busca una ventanilla sobre la fuente: ábrela con el cuchillo.

» Ahora, interroga al oficial cuando encienda las luces para que te dé el **código** de la puerta. Usa dicha clave en la puerta contigua, pero atento a los dos oficiales que hacen **guardia** en la zona.

» Baja las escaleras de la derecha y rodea la vigilancia, pegando la espalda a la pared para avanzar.

» Cuando los **guardias** terminen de charlar, sube las escaleras. En la sala de control central deshazte de un tercer oficial y sal al exterior. La tirolina lleva a la siguiente zona.

» Deshazte de ambos oficiales con una **granada de gas**, que has de arrojar al pequeño habitáculo donde se encuentran, o bien usa **munición** no letal para abatirlos a distancia. Dentro de esa



CUÍDATE ESA SALUD, SAM

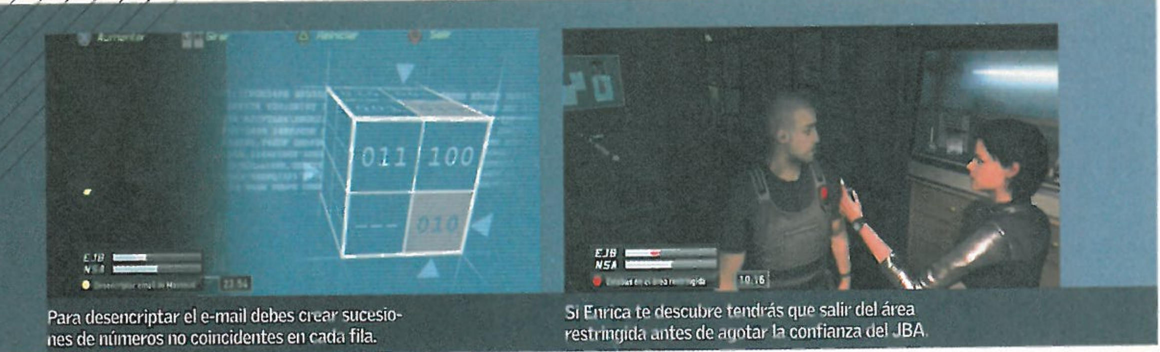
» No lo decimos porque esté algo mayor. Si te descubre el enemigo y abre fuego, tan solo podrás encajar dos o tres disparos antes de ser eliminado. La ventaja es que, si sales con vida de un tiroteo, tu salud se cura por sí sola al cabo de unos segundos, sin botiquines. ¡Sam es así de duro!





¡LUCES FUERA!

» La oscuridad permite reducir el indicador de proximidad al mínimo. Tú ves a tu enemigo, pero él a ti no. Saca provecho de esto apagando las luces.


Para desencriptar el e-mail debes crear sucesiones de números no coincidentes en cada fila.

Si Enrica te descubre tendrás que salir del área restringida antes de agotar la confianza del JBA.

salita debes colocar la bomba, pero sin olvidarte de transmitir la frecuencia a **Lambert** por medio de la antena que hay encima. Con todos los objetivos cumplidos, abre la escotilla que hay a la izquierda de la escalera para completar el nivel.

RECOMPENSA:
- Accesorio granada PEM
- Accesorio granada de gas

MISIÓN 8
Cuartel General del JBA, Nueva York (III)

OBJETIVO PRIMORDIAL:
- Actuar antes de que se produzca la explosión

OBJETIVOS PRINCIPALES:
- Impedir la explosión con el código (NSA)
- Culpar a Enrica (NSA)
- Obtener pruebas de la bomba (NSA)
- Obtener huellas digitales de los terroristas (NSA)
- Detonar la bomba (JBA)
- Desencriptar el e-mail para Emile (JBA)

SECUNDARIOS:
- Código de Enrica (NSA)
- Crear minas (JBA)
- Completar el entrenamiento y superar el récord (JBA)
- Prácticas de tiro (JBA)



Consejo: Puede que los miembros del JBA pasen por alto tus infracciones, pero recuerda que cada una de ellas reduce la confianza.

» En esta misión hay muchas cosas que hacer, pero puedes centrarte en los objetivos principales para llegar a la sorpresa final. En cualquier caso, el primer encargo es desencriptar el email de Massoud.

» Este es el puzzle más complejo del juego, así que atento. Tras activar el **ordenador**, usa el cubo para introducir números que no se repitan ni en la fila ni en la columna.
Por tanto, si se va de izquierda a derecha, se tienen que ver estas combinaciones:

PARTE SUPERIOR DEL CUBO:
| 0 1 0 | 0 0 0 |
| 0 0 1 | 0 1 1 |

PARTE INFERIOR DEL CUBO:
| 1 0 0 | 1 1 0 |
| 1 1 1 | 1 0 1 |

PRIMERA CARA DEL CUBO:
| 0 0 0 | 0 0 1 |
| 1 1 0 | 1 1 1 |

SEGUNDA CARA DEL CUBO:
| 0 1 0 | 0 1 1 |
| 0 0 0 | 0 0 1 |

TERCERA CARA DEL CUBO:
| 1 0 0 | 1 0 1 |
| 0 1 0 | 0 1 1 |

CUARTA CARA DEL CUBO:
| 1 1 0 | 1 1 1 |
| 1 0 0 | 1 0 1 |

» Sobra decir que, en cuanto acabes, debes salvar partida. Por suerte puedes completar ahora otro de los objetivos: activa el Escáner Digital y toma las huellas del teclado.

» El resto de las huellas están en el panel del circuito de entrenamiento (**Moss**), en el microscopio de la enfermería (**Enrica**), en la nevera de la cocina (**Emile**) y en el panel contiguo al procesador de minas (**Dayton**).

» Justo desde aquí puedes abrir la puerta con la muestra de voz de **Emile** y subir las escaleras hasta la oficina de **Enrica**. ¡Pero pégate a la pared para evitar la **cámara**!

» Ahora, entra con cuidado y ve, sumamente despacio, hacia el escritorio de la derecha, mientras **Enrica** esté concentrada.

» Extrae el **código** de detonación de su **ordenador** y métete de inmediato bajo su escritorio en caso de que **Enrica** reciba una llamada. Cuando esté distraída, vuelve a las escaleras y ve hacia la puerta contigua, más allá de la **cámara**.

» Los **guardias** abundan como setas. En esta ocasión no has de ir a la oficina de **Emile**, sino seguir hacia delante y luego a la derecha para llegar a los Controles de Seguridad.

» Mientras los dos **guardias** están de charla, avanza hacia la puerta de la derecha y espera tras las cajas.

» Espera que el **guardia** más corpulento se aleje hacia la izquierda y a que el de la gorra se siente, y entra en el baño.

» Cuando el segundo **guardia** pase de largo, ve deprisa hacia la izquierda y desactiva el panel de la puerta.

» **Moss** y **Jamie** discuten, así que espera a que terminen y **Moss** se aleje, o bien aprovecha para tomar muestras de todas sus voces.

» Sigue a **Moss** y entra en la primera puerta, donde tienes fichas sobre este mastuerzo. Ahora debes ir a su oficina: ignora a los **guardias** de la sala de descanso, y rodea el bloque de rejas por la izquierda, pasando en cuclillas bajo la mirada del **guardia**.

» A continuación, abrid otra puerta con panel, con sumo cuidado. El trabajador de la derecha no te descubrirá si pasas a su lado sin rozar la silla.

» Entra en la oficina de **Moss** y aprende sus movimientos, para así poder revisar el fichero (zona de cajas)



Es forzar la suerte, pero tienes que acceder a la visual de la bomba delante del propio vigilante.


Elige pronto tu opción antes de que Emile lo haga por ti y detone la bomba sin más.

FINALES: EFECTOS DE LAS DECISIONES

De acuerdo con el nivel de los indicadores tanto de la NSA como del JBA, puedes debloquear un final distinto según las decisiones tomadas. La ventaja es que, con estos datos, podéis repetir misiones para alterar los niveles de confianza y desbloquear todos los finales del juego. Recordad que los pequeños encargos (fichas, huellas, creación de minas) contribuyen a subir los niveles de forma rápida.

» Final A. (Final Bueno): NSA con confianza sobre el 33%, además de haber salvado al menos dos de los tres objetivos (tripulantes del crucero, Hisham o Lambert).

» Final B. (Final Normal): NSA con un niveles de confianza de al menos 33%, así como haber salvado los tres objetivos o destruido dos de ellos.

» Final C. (Final Malo): Para desbloquear este final es preciso haber destruido los tres objetivos.

y su **ordenador**, donde está el **código** de **Jamie**, el último que os falta.

» Con esta información has de regresar a la puerta de entrada de la sala. Desde allí, el objetivo final es el **vigilante** de la terraza de seguridad, a la izquierda.

» Es necesario aguardar hasta que deje libre el **ordenador** de la izquierda. Entonces, con sumo cuidado, acercaos y hackeadlo para obtener la evidencia visual de la bomba, vuestro principal objetivo.

» Antes de salir, espera a que el **guardia** se aleje hacia la derecha. Después, en lugar de la ruta anterior, busca las puertas de la zona enrejada y crúzalas hasta llegar a la entrada al complejo.

» De nuevo en la zona de los dos **guardias**, no es necesario volver por la ruta de **Enrica**, sino que se sale por la puerta de la izquierda que da a unas escaleras seguras.

» En caso de que la confianza de los hombres de **Emile** haya disminuido, aprovecha el tiempo restante para montar minas o superar el récord en la Galería de Tiro.

» No pierdas de vista el tiempo y, cuando queden un par de minutos, regresa al **ordenador** del comienzo de esta misión. **Emile** va a ponerte en un serio aprieto, ya que de tu decisión depende el final del juego. Tus opciones son:

1 **Impedir que vuele el barco**
2 **Culpar a Enrica**
3 **Volar el barco**

» Cada decisión afecta al nivel de confianza siguiente, como se puede ver en el panel de objetivos. La mejor opción es quizas usar el código de **Enrica** y equilibrar ambos porcentajes.

RECOMPENSA:
- **Accesorio granada de mano**
- **Mejora visión nocturna**

MISIÓN 9
Kinshasa, República Democrática del Congo

OBJETIVO PRIMORDIAL:
- Encontrar a Hisham

OBJETIVOS PRINCIPALES:
- Grabar la reunión (NSA)
- Salvar a Hisham (NSA)
- Conseguir los planos de la insurgencia (NSA)
- Encontrar a Hisham en el campo de batalla (JBA)
- Acabar con Hisham (JBA)
- Regresar al parking (JBA)

SECUNDARIOS:
- Evitar alarmas (NSA)
- Impedir la ejecución (NSA)
- Salvar a la mujer atrapada en el autobús (NSA)

» Preparate: éste es quizás el nivel más espectacular del juego. Tras la charla inicial con **Hisham**, es hora de subir al tejado, a través del ascensor que hay al fondo del parking, y rodeado de **guardias**.

» Los **enemigos** son una constante en esta misión. La ventaja es que te los puedes ventilar sin miramientos, pero no tendréis **munición** suficiente para todos. En cualquier caso, deshazte del primer contingente de **vigilantes**.

» Cuando llegue otro **enemigo** con una camioneta, escóndete debajo y rodéale para sorprenderle.

» Sube por la escalera y acaba con el **guardia**. Cuando comiencen los disparos, algo inevitable, sal por la ventana y cuélgate de la cornisa para ir hacia la derecha.

» A continuación, sube por el saliente e ignora a los soldados en conflicto, liquidando sólo a los precisos para sobrevivir con disparos en la cabeza.

» Deshazte del **guardia** que patrulla

Acaba con los tres guardias del parking para acceder a la zona superior.


Cuando llegue la camioneta, escóndete debajo hasta que se marche el conductor.


Tiende una emboscada a los soldados del hotel y usa las puertas como parapeto para disparar.


Descuélgate desde el techo para poner el micro, pero ten cuidado con no rozar los láseres.

PS3

el pasillo, y busca la tercera ventana abierta, a la izquierda. Accede al portátil y sigue hacia el siguiente pasillo.

» El primer **vigilante** puede daros información si le agarráis. Ahora, id hacia las puertas de la izquierda.

» Hay dos **guardias** hablando: espera a que se separen y escóndete a la izquierda. Acaba con ambos soldados para poder llegar a la terraza. Salta a la cornisa de la izquierda y sube por el letrero del hotel.

» La azotea está repleta de **enemigos**, así que espera a que se aleje el primero de ellos y liquida al que dispara al fondo, junto al **helicóptero**. También tienes que liquidar al siguiente soldado, en las escaleras. Desactiva la caja de fusibles y baja por la trampilla.

» Esta zona es compleja, ya que debéis evitar activar los **láseres** de vigilancia. Accede a la trampilla del techo acristalado. Baja y usa la barra para avanzar hacia la derecha.

» Es fácil evitar los **láseres** si esperas a que se desactiven: acércate lo más posible a ellos y atraviesa la zona en cuanto se apaguen.

» Puedes tomar como referencia los listones blancos desde los que aparecen los rayos láser. Ahora, baja y muévete pegado a la pared evitando los rayos. Por último, sube por la tubería y crúzala hasta llegar al techo.

» Cuando los **lasers** se apaguen, avanza hasta la zona central, con la lámpara, y descuélgate para colocar el micro en una copa. ¡Sube!

» No te muevas ni un pelo hasta que concluya la reunión y se vayan todos los presentes. Ahora, recorre la barra hacia la izquierda y déjate caer para acceder al punto de rappel y bajar a toda pastilla hasta el baño, justo a tiempo para que **Emile** no sospeche de vuestra ausencia.

» **Emile** quiere que liquidéis a Hishan, así que sal al exterior por la rampa de acceso de vehículos. Ahora queda claro por qué este nivel es espectacular, ¿verdad? Salta sobre la verja y acaba con uno de los **guardias** cuando se separe de su compañero.

» El objetivo es impedir la ejecución, así que o bien localizas a todos los **enemigos** para liquidarles de un disparo en la cabeza o, por el contrario, avanza hacia el callejón derecho.

» En cualquier caso, si te descubren, los rebeldes ejecutarán a los rehenes. Para acabar con el pelotón ejecutor usa Tásers, rápidos y sin necesidad de apuntar apenas. Actúa deprisa o los rehenes morirán.

» Sal del callejón y sigue a la mujer que corre para evitar el tanque y cruzar las casas en ruinas. Continuad hacia delante y abatid al francotirador, para a continuación subir por las escalerillas. Baja por la tirolina.

» Esta sección es complicada. Primero, liquida al **guardia** que hay justo al lado de la tirolina.

» Ahora cruza el callejón y entra en el edificio. Hay un incauto soldado en la ventana: acaba con él y coge la **munición** de la mesa.

» Desde esta posición puedes abatir a la mayoría de los rebeldes que rodean el autobús. Con todo despejado, entra en el vehículo de inmediato y levanta el asiento que atrapa a la mujer. En agradecimiento te conduce a un puesto de **munición**.

» Una vez acabes con los **guardias** junto al vehículo, sigue hacia delante, a la casa en ruinas. El camino es el de la derecha pero, antes de avanzar, fíjate en el hombre que corre y es reventado por una de las minas.

» Avanza junto a las paredes de las

Consejo: Vigila la superficie sobre la que pisas, pues el ruido es diferente en función del tipo de suelo. Procura caminar lo más lento posible si hay enemigos cerca.



LA LIBERTAD DE JUGAR

» ¿Tienes una idea para la misión? Llévala a cabo y puede que te sorprendas: la IA de los personajes les da capacidad de reacción ante infinidad de situación, así que no te limites al camino obvio: busca rutas alternativas. Y recuerda: Sam siempre tiene métodos no letales para cualquier problema.



BORRANDO TUS HUELLAS

» Dejar un cuerpo a la vista es pedir a gritos que vengan los guardias. Tampoco debe quedar rastro de sangre o cualquier evidencia, visual o sonora.



Lambert ha sido atrapado y te toca darle el golpe de gracia. Mejor dáselo a Jamie.



Si te descubren los miembros del EJB, tiéndeles una emboscada para atacarles con el cuchillo.

casas, aunque por suerte las minas son visibles a simple vista.

» Espera a que aterrice el **helicóptero** y ve a la parte trasera de la tienda de campaña. Entra desgarrando la tela y deshaceos del **guardia** junto al ordenador, el que debéis hackear para conseguir los planos.

» Acaba con el resto de los **guardias** con la **munición** restante (debe ser más que suficiente), desactiva el generador y sube por la torre de radio.

» Coge el fusil de francotirador para enfrentarte a un nuevo dilema moral: liquidar a **Hisham** o dejarle vivir. Si le finiquitas la misión concluye poco después, pero lo más recomendable es esperar a que **Hisham** forcejee con el **guardia** y ayudarle a escapar.

» Ahora debes salvar a **Hisham**: baja por la tirolina y acaba con los **guardias** por medio de las **granadas de humo** y un par de efectivos golpes. Entra en el palacio y desata a **Hisham**. Sal del palacio con él.

RECOMPENSA:

› Accesorio granada PEM
› Accesorio granada de gas

MISIÓN 10
Cuartel General del JBA, Nueva York (IV)

OBJETIVO PRIMORDIAL:

› Detener la explosión

OBJETIVOS PRINCIPALES:

› Escáner de retinas
› Encontrar y desactivar la bomba nuclear

» Los antidisturbios rodean el edificio, y eso no es buena señal. **Emile** actúa de forma sospechosa y te pide que le sigas a la sala de interrogatorios. ¡**Lambert**! Le han descubierto y te piden que lo liquides. Para asegurarse, **Jamie** se queda contigo.

» La decisión es obvia, aunque queda en tu mano: acabar con tu mayor aliado, presente en todas las entregas de la saga... o bien, montártelo en plan película y disparar a **Jamie**. Haz lo segundo,.

» Escanea la **retina** de **Jamie** y escapa con rapidez, hacia la derecha, antes de que lleguen dos **guardias**. Baja a la zona del horno (el cuerpo de **Jamie** está ahí si la traicionasteis) y sube por la escalerilla contigua.

» Desde el garaje, ve hacia la zona de la galería de tiro. Por suerte no hay casi nadie, así que podéis coger suministros en la galería. El objetivo es la zona de servidores, pero hay dos **guardias** en la periferia, fáciles de liquidar en la oscuridad. Acaba con **Dayton** y pon rumbo a la oficina de **Moss**, en la primera planta, y consigue un escáner retinal más.

» Debes ir a la sala de seguridad, pero antes de entrar busca una puerta a la izquierda, con un escáner retinal. Sube al ascensor de la derecha.

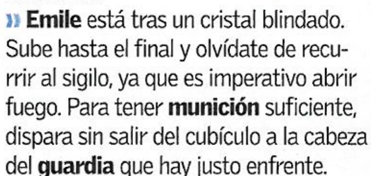
» Si has perdonado la vida a **Enrica**, os dará armamento y activará el escáner retinal. Si lo deseas, atrápala y déjala sin sentido para conseguir su huella retinal. Gracias, chata.

» Un **guardia** se acerca a vosotros por el pasillo, así que esperad a que se dé la vuelta para liquidarle sin un solo disparo. Entra en la oficina de **Jamie** y busca el **código** de acceso.

» Después, continúa por la trampilla y acaba con el **enemigo** que patrulla junto al hueco. Una vez hecho esto, sube las escaleras.

» Tras deshaceros del **vigilante** del pasillo, acaba con sus compañeros y entra en la sala de pruebas. Hay dos **guardias** más, y es necesario activar el **código** de la puerta cada vez que quieras salir de la zona acristalada. Lo mejor es llamar su atención para que sean ellos quienes vengan hacia ti y así poder liquidarlos. Finalmente, sube la escalerilla.

» **Emile** está tras un cristal blindado. Sube hasta el final y olvídate de recurrir al sigilo, ya que es imperativo abrir fuego. Para tener **munición** suficiente, dispara sin salir del cubículo a la cabeza del **guardia** que hay justo enfrente.



» Sin desactivar la mirilla, súbela para que quede a la altura de la cabeza del **enemigo** que viene por la izquierda. **Emile** vendrá a investigar qué ocurre: dispárale a la calva nada más aparezca. ¡Adiós, so payaso!

» Los dos últimos **guardias** entrarán a saco, pero si eres hábil podrás liquidarlos con sendos disparos. Consigue la huella retinal de **Emile**.

» Para desactivar la bomba hay que seguir tres pasos. El primero y más sencillo, abrir el cerrojo de la caja fuerte.

» A continuación, hackead el **código**, pero no falléis ningún número o la cuenta atrás se reducirá aún más deprisa. Y no quedan minutos...

» Finalmente, hay que desmontar el cilindro de plutonio, extrayéndolo del núcleo: moved las pinzas con L y hacedla bajar con R2, manteniendo la respiración (y el pulso) con L2.

» Lo difícil es extraer dicho cilindro sin que el calor lo impida: toma como referencia el indicador de la derecha y sube el cilindro con el marcador en verde, sin que se acerque a los rayos láser. ¡Rápido, que el tiempo apremia!

» Por cierto, si has seguido todas las indicaciones, protagonizas un epílogo donde das caza a **Moss**, quien ha escapado con una bomba.

» Espera a que concluya la reunión, síguele y acaba con su miseria. Ya puedes disfrutar del final, que varía en función de tus decisiones morales.



Emile no es un gran rival: acabad con sus guardaespaldas y listo.



El pulso es vital para desactivar la bomba nuclear de Emile.





trucos

PS3 PS2 PSP

Hemos sudado sangre, literalmente, para ofreceros la más extensa colección de trucos para PlayStation 3, PlayStation 2 y PSP. Passwords, combinaciones de teclas, consejos...: todo es poco para extraer el máximo partido a tus juegos favoritos.

B

BLAZING ANGELS

» Mejora la potencia del armamento: Pausa el juego. Mantén presionado L2 y rápidamente pulsa L1 L1 R1. Suelta L2, mantén presionado R2 y a toda velocidad pulsa R1, R1, L1

» Invencibilidad:
Pausa el juego. Mantén presionado L2 y pulsa □, △, △, □. Suelta L2, mantén presionado R2 y rápidamente pulsa △, □, □, △

» Desbloquea todas las misiones y aviones:
En el menú del título, mantén presionado L2, R2 e introduce la siguiente secuencia de botones: □, L1, R1, △, △, R1, L1, □

C

CALL OF DUTY 3

» Acceder a todas las misiones:
Pulsa SELECT en la pantalla que muestra los capítulos y, después, introduce la siguiente secuencia: →, →, ←, ←, □, □

D

DEF JAM: ICON

» Desbloquear a Fat Joe:
En la pantalla de título presiona: ↓, ○, □, ✕, →

F

F.E.A.R.

» Desbloquea todos los niveles.
Introduce **F3ARDAY1** como tu nombre de perfil para desbloquear todos los niveles. Los logros estarán desactivados mientras uses este truco.

FIGHT NIGHT ROUND 3

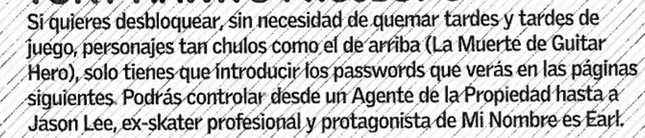
» Desbloquear todos los escenarios:
Crea un campeón nuevo y llámalo **NEWVIEW.**

FULL AUTO 2: BATTLELINES

» Passwords:
Selecciona Opciones en el menú principal, entra en Cheats y ejecuta estos passwords para obtener las siguientes ventajas:

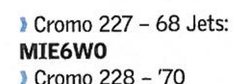
› **10E6CUSTOMER:** Scepter & mini-rockets (Importante: el primero es un cero, y el segundo es la letra O).

› **5FINGERDISCOUNT:** Vulcan & Lanzallamas.



TONY HAWK'S PROJECT 8

Si quieres desbloquear, sin necesidad de quemar tardes y tardes de juego, personajes tan chulos como el de arriba (La Muerte de Guitar Hero), solo tienes que introducir los passwords que verás en las páginas siguientes. Podrás controlar desde un Agente de la Propiedad hasta a Jason Lee, ex-skater profesional y protagonista de Mi Nombre es Earl.



G

GENJI: DAYS OF THE BLADE

» Desbloquear extras:
Para desbloquear el visor de películas y el reproductor de audio, completa el juego al menos una vez en dificultad "Normal".

M

MADDEN NFL 07

» Desbloquear cromos dorados:
Introduce las siguientes claves en el menú de códigos:

› Cromo 220 – Super Bowl XLI: **RLA9R7**
› Cromo 221 – Super Bowl XLII: **WRLUF8**
› Cromo 222 – Super Bowl XLIII: **NIEV4A**
› Cromo 223 – Super Bowl XLIV: **M5AB7L**
› Cromo 224 – Aloha Stadium: **YI8P8U**
› Cromo 225 – 58 Colts: **B57QLU**
› Cromo 226 – '66 Packers: **1PL1FL**
› Cromo 227 – 68 Jets: **MIE6WO**
› Cromo 228 – '70 Browns: **CL2TOE**
› Cromo 229 – '72 Dolphins: **NOEB7U**
› Cromo 230 – '74 Steelers: **YOOFLA**
› Cromo 231 – '76 Raiders: **MOA11I**
› Cromo 232 - '77 Broncos: **C8UM7U**
› Cromo 233 - '78 Dolphins: **VIU007**
› Cromo 234 - '80 Raiders: **NLAPH3**
› Cromo 235 - '81 Chargers: **COAGI4**
› Cromo 236 - '82 Redskins: **WL8BRI**
› Cromo 237 - '83 Raiders: **HOEW71**
› Cromo 238 - '84 Dolphins: M1AM1E
› Cromo 239 - '85 Bears: **QOETO8**
› Cromo 240 - '86 Giants: **ZI8S2L**
› Cromo 241 - '88 49ers: **SP2A8H**
› Cromo 242 - '90 Eagles: **2L4TRO**
› Cromo 243 - '91 Lions: **J1ETRI**
› Cromo 244 - '92 Cowboys: **W9UVI9**
› Cromo 245 - '93 Bills: **DLA317**
› Cromo 246 - '94 49ers: **DR7EST**
› Cromo 247 - '96 Packers: **F8LUST**
› Cromo 248 - '98 Broncos: **FIES95**
› Cromo 249 - '99 Rams: **S9OUSW**

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

» Introduce las siguientes secuencias de botones en los lugares precisos para obtener los siguientes personajes y ventajas:

» Daredevil.
Ve a la base de S.H.I.E.L.D. (donde grabas partida, vaya) y selecciona la opción Change Team. Borra todos los personajes seleccionados y pulsa ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, START
Un sonido confirmará que has introducido el código correctamente.

» Silver Surfer.
Repite el mismo proceso anterior (S.H.I.E.L.D., borrar personajes, etc...). Presiona ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↓, ←, START

» Todos los personajes.
En S.H.I.E.L.D. o en el menú principal del juego pulsa: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, START

» Todas las cinemáticas.
En el menú Review ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑, START

» Todas las Comic Book Missions.
En Comic Book Missions ↑, →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, START

» Todos los cómics.
En el menú Review ←, →, →, ←, ↑, →, START

» Todo el arte conceptual.
En el menú Review ↓, ↓, ↓, →, →, ←, ↓, START

» Todos los wallpapers.
En el menú Review ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, START

» God Mode.
En mitad del juego ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, START

» Súper Velocidad.
En mitad del juego ↑, ←, ↑, →, ↓, →, START

» Súper Equipos.
Combina los siguientes superhéroes en el mismo equipo para obtener diferentes efectos:

› **Agentes de Shield** (Captain America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine).







› **Agile Warriors** - Reducen en un 10% el coste de energía (Spider-Man, Spider-Woman, Elektra, Deadpool).
› **Air Force** (Human Torch, Ms. Marvel, Storm, Thor).
› **Alternate Identities** (Ironman-War Machine, Ghost Rider-Western, Spider-Woman-Secret Wars, Ms. Marvel-Ventura, Thor-Beta Ray Bill).
› **Assasins** (Blade, Deadpoll, Elektra, Wolverine).
› **Avengers** +5% Damage (Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman, Ms. Marvel).
› **Bad to the bone** (Blade, Ghost Rider, Luke Cage, Wolverine).
› **Bruisers** +15 Striking (Thing, Captain America, Luke Cage, Ms. Marvel).
› **Classics Avengers** (Black Panther, Captain America, Iron Man, Thor.
› **Dark Past** (Blade, Elektra, Ghost Rider, Spider-Woman).
› **Defenders** (Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer).
› **Double Date** (Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic, Storm).
› **Fantastic Four** 20 Health per KO (Mr. Fantastic, Invisible Women, Human Torch, Thing).
› **Femme Fatale** +5% damage (Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra, Spider-Woman).
› **Flashback** (Iceman en Snowy Form, Captain America en WW2, Daredevil en Original, Ghost Rider en Original, Iron Man en Classic, Original Ms. Marvel, Classic Wolverine.
› **Martial Artists** (Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury).
› **Marvel Knights** (Black Panther, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Spider-Man, Moon Knight).
› **Marvel Royalty** (Black Panther, Dr. Strange, Thor, Storm).
› **Natural Forces** (Thor, Storm, Human Torch, Ice Man).
› **Natural Leaders** (Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Storm).
› **New Avengers** (Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man, Spider-Woman).
› **New Fantastic Four** (Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man, Wolverine).
› **Power Platoon** (Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel, Thor).
› **Raven Ultimates** (Deadpool, Colossus, Moon Knight, Thing).
› **Scorchers** (Ghost Rider, Human Torch, Storm, Thor).
› **Supernaturals** (Blade, Dr. Strange, Ghost Rider, Thor).
› **Think Tanks** (Dr. Strange, Mr. Fantastic, Spider-Man, Iron Man).
› **Weapons Specialists** (Blade, Captain America, Deadpool, Elektra, Nick Fury).
› **X-Men** (Colossus, Iceman, Storm, Wolverine).

MOBILE SUITE GUNDAM

›› Nuevos robots:
› Kampfer: completa la campaña Zeon con el rango de Coronel.
› RX-78-2 Gundam: completa la campaña Federación con el rango de Coronel.

MOTORSTORM

›› Desbloquearlo todo
En el menú principal, presiona L1+L2+R1+R2+R3 **(pulsando R3 hacia arriba) + L3 (pulsando L3 hacia abajo).**

N

NEED FOR SPEED CARBONO

›› Trucos variados.
En el menú principal, introduce las siguientes secuencias de botones para obtener mejoras y extras:
› Castrol Cash: ↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, □, △
› Crew Charge Infinito: ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →
› Oxido Nitroso Infinifo: ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, □
› SpeedBreaker Infinito: ↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, □
› Desbloquear logo de vinilo: →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, □
› Desbloquear logos especiales de vinilo: ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, □
›› Desbloqueables.
Cumple los siguientes requisitos para conseguir los siguientes coches y personajes:
› Aston Martin DB9 (Exotic): Vencer a Wolf en el Modo Boss Battle.
› Colin: Vencer a Wolf o TFK.
› Dodge Charger RT Classic (Muscle): Vencer a la 21st. Muscle Car Gang.
› Jaguar XK 2007 (Exotic): Superar las 2 carreras Turf War.
› Mazda RX7 (Tuner): Vencer a Kenji en el Modo Boss Battle.
› Nikki: Vencer a los 3 jefes del principio.
› Nissan 240SX (Tuner): Superar los tres Checkpoint Challenges.
› Samson: Vencer a Angie.
› Yumi: Vencer a Kenji.

NBA 2K7

›› Mejoras.
En el menú principal, elige Features, y luego Codes: introduce las siguientes palabras para conseguir mejoras:
› **payrespect** (ABA Ball).
› **getstops** (Deffensive Awareness +10).
› **ironman** (máxima durabilidad para un partido).
› **inthezone** (Offensive Awareness + 10).
› **norest** (Stamina ilimitada para un partido).
›› Uniformes alternativos
Repite el proceso: menú principal, Features, Codes...
› **syt6cii** (Uniformes All-Star).
› **bcb8sta** (Bobcats - Equipación secundaria).
› **zjb3lau** (Jazz- Equipación Secundaria).
› **nrd4esj** (Nets - Equipación secundaria).
› **zw91dla** (Wizards - Equipación secundaria).
›› Equipos secretos
Repite el proceso: menú principal, Features, Codes...
› **tns9roi** (International All-Stars).
› **bestsim** (NBA 2K Team).
› **rtalspe** (Superstar Team).
› **topps2ksports** (Topps 2K Sports All-Stars).

NBA STREET HOMECOURT

Sigue las siguientes indicaciones para lograr estas ventajas en el vertiginoso simulador de basquet callejero de EA Sports:
›› Balón negro y rojo
Mantén presionados L1, R1 y pulsa ↑, ↓, ←, →
Un sonido te confirmará que lo has introducido correctamente.
›› Todas las pistas
Mantén presionados L1, R1 y pulsa ↑, →, ↓, ←

MOTORSTORM

Pausa el juego y presiona L1 + L2 + R1 + R2 + R3 (pulsando R3 hacia la derecha) + L3 (pulsando L3 hacia la izquierda). Conseguirás ver a los pilotos cabezones. Este truco afecta tanto a las motos de cross como a los ATV.



Lo primero, elige una competición que admita motos y ATVs



Antes de empezar a correr, pausa, e introduce la secuencia



...y por arte de magia verás a tu piloto con un cabezón gigante



El truco no afecta nada a la conducción, pero garantiza risas.

trucos PS3



›› Mejoras.
Cumple estos requisitos para desbloquear los siguientes bonus:
› **Brand Jordan Outfit 2:** realiza diez bloqueos en un solo partido.
› **Brand Jordan Outfit 4:** realiza diez robos en un solo partido.
› **Chicago All-Stars:** Vence a los Chicago Bulls en un partido Back To Basics.
› **Detroit All-Stars:** Vence a los Detroit Pistons en una GameBreaker Battle
› **Jordan 9.5 Team:** Gana en 5 partidos Back To Basics, 5 partidos GameBreaker, 5 Pick Up y 5 Trick Battles.
› **Jordan Hoops Lo:** Gana en 15 GameBreaker Battles, 15 Back To Basics, 15 Pick Up y 15 Trick Battles.
› **Jordan Laney 23:** Gana en 30 Back To Basics o 30 Pick Up.
› **Jordan Show Em Lo:** Gana en 30 GamBreaker Battles o 30 Trick Battles.
› **Jordan XXI PE:** Gana en 100 Pick Up games.
› **Los Angeles All-Stars:** Vence a Los Angeles Lakers en un Pick Up Game.
› **New Jersey All-Stars:** Vence a los New Jersey Nets en un Trick Battle.
› **New York All-Stars:** Vence a los New York Knicks en un GameBreaker.
› **Oakland All-Star:** Vence a Golden State Warriors en un Trick Battle.

R

RIDGE RACER 7

›› Descuentos para las piezas:
Para beneficiarte de un 10, y de hasta un 20%, de descuento en las distintas piezas de tus vehículos, deberías conseguir 100 puntos con los siguientes fabricantes: **Danver, Soldat, Age, Gnade, Miel, Absoluto, Kamata y Nazco.**

S

SONIC THE HEDGEHOG

›› Episodio Final:
Completa el juego con Sonic, Shadow y Silver para desbloquear el episodio final.
›› Desbloquear Extras:
Completa el juego al 100% con Sonic, Shadow o Silver.
›› Desbloquear personajes:
Para desbloquear a Shadow tienes que completar el nivel "Crisis City" con Sonic.
Para desbloquear a Silver deberás derrotarle durante el episodio de Sonic.

SPIDER-MAN 3

›› Desbloquear Modo Arena:
Completa el juego para desbloquear el Modo Arena en el menú de Extras.
›› Desbloquear traje negro de Spider-Man:
Vence a Venom en la misión final para desbloquear las misiones del juego con el traje negro.

T

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

›› Duplicar ítems
Para duplicar algunos ítems, sigue estos pasos:
1) Consigue dos pergaminos mágicos del mismo tipo. Los pergaminos no pueden ser robados.
2) Selecciona el pergamino dos veces.
3) En tu inventario, tira el ítem que quieres que se duplique.
4) Sal del inventario y recoge tus ítems.
Algunas armas y armaduras no se pueden duplicar. La salud del ítem debe estar al máximo para que el truco funcione. Si no estás seguro, haz que un NPC repare el objeto sólo para asegurarte. Los objetos mágicos deberán estar cargados al máximo.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

›› Palos "EA Black Series":
Completa el juego al 100%.
›› Modo "Cabezones":
En el menú de trucos, introduce la clave **tengallonhat.**

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

›› Modo Elite:
Completa el Modo "Solo"
›› Desbloquea nuevos trajes.
› Segundo traje de espía: Consigue el rango "Recluta".
› Tercer traje de espía: Consigue el rango "Agente especial".
› Segundo traje de las Fuerzas Upsilon: Consigue el rango "Agente de campo".

TONY HAWK'S PROJECT 8

›› Passwords a Go-Go
Abre la pantalla de passwords del menú de opciones e introduce los siguientes nombres para conseguir nuevos personajes y mejoras:
› **shescaresme:** (Big Realtor).
› **hohohosoi:** (Christian Hosoi).
› **militarymen:** (Coronel + Guardia de Seguridad).
› **strangefellows:** (Papá + Skater Jam Kid).
› **drinkup:** (Full Air Stats).
› **enterandwin:** (el Grim Reaper de Guitar Hero).
› **birdhouse:** (Inkblot Deck).
› **notmono:** (Jason Lee, el de la serie *Mi Nombre es Earl*).
› **mixitup:** (Kevin Staab)
› **manineedadate:** (mascota).
› **needaride:** (la mayoría de las tablas).
› **wearelosers:** (nerd)
› **themedia:** (fotógrafo + cameraman).
› **plus44:** (Travis Barker)
› **sellsellsell:** (Skinny + Agente Inmobiliaria).
› **yougotitall:** (desbloquea los Specials en la tienda de Skate).
› **hatedandproud:** (zapatillas Vans No Skool Gothic).
› **suckstobebad:** (zombie).

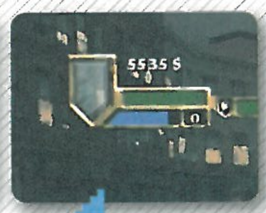
›› Desbloquear personajes:
› **Bam Margera:** Completa su Pro Challenge.
› **Beaver Mascot:** Desbloquea la High School.
› **Bob Burnquist:** Completa su Pro Challenge.
› **Bum:** Desbloquea el nivel de la factoría de coches.
› **Daewon Song:** Completa su Pro Challenge.
› **Dustin Dolin:** Completa su Pro Challenge.

EL PADRINO: DON CORLEONE

Para conseguir mejoras que te faciliten tu ascensión en la Familia, sólo tienes que pausar el juego e introducir las siguientes combinaciones de botones...



Primero, pausa el juego...



Conseguir 5000$: □, △, ○, □, △, L3



Munición al máximo: △, ←, △, →, □, R3



Salud al máximo: ←, ○, →, △, →, L3

VIRTUA TENNIS 3

Selecciona el modo Torneo y gana todos los partidos individuales sin perder contra la máquina y con un ranking «C» o superior. Cuando seas desafiado por Duke, véncele y podrás desbloquearle como personaje jugable. Si consigues un ranking «D» o peor, te enfrentarás a King y, tras vencerle, será tuyo.

› **Filmer:** Desbloquea la High School.
› **Jason Lee:** Completa su Pro Challenge.
› **Lyn-z Adams Hawkins:** Completa su Pro Challenge.
› **Mike Valley:** Completa su Pro Challenge.
› **Nyjah Huston:** Completa su Pro Challenge.
› **Paul Rodríguez:** Completa su Pro Challenge.
› **Fotógrafo:** Desbloquea las tiendas.
› **Agente Inmobiliario:** Desbloquea el Downtown.
› **Rodney Mullen:** Completa su Pro Challenge.
› **Ryan Sheckler:** Completa su Pro Challenge.
› **Guardia de Seguridad:** Desbloquea la High School.
› **Stevie Williams:** Completa su Pro Challenge.
› **Travis Barker:** Completa su Pro Challenge.
› **Zombie:** Completa su Pro Challenge.

» Cómo desbloquear los vídeos:
› **All Pros Behind The Scenes:** Completa todos los Pro Challenges.
› **Bam Margera Pro Footage:** Completa el Bam Margera Pro Challenge.
› **Bob Burnquist Pro Footage:** Completa el Bob Burnquist Pro Challenge.
› **Pro Bails 1:** Completa ahora el Tony Hawk Pro Challenge.

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

El genial arcade de lucha de Namco, disponible exclusivamente desde la PlayStation Store, encierra más de una sorpresa:

» Jinpachi Mishima: Completa el modo Arcade para conseguir a Jinpachi. Cuando lo selecciones, presiona ▢ para jugar con él bajo la apariencia del demonio de Dark Resurrection. Si lo prefieres con su forma humana, pulsa △. Por el contrario, si lo que quieres es verlo con el aspecto del demonio de Tekken 5, presiona a la vez ◯ ⊗

» Desbloquear escenarios para el modo versus: Supera el modo Arcade tres veces y podrás combatir contra en el modo Versus en todos los escenarios del juego.



VIRTUA FIGHTER 5

» Desbloquear a Dural: Completa el modo Arcade con cada luchador para conseguir a Dural y poder jugar con él en el modo Arcade y en el Versus.

» Desbloquear los dojos de entrenamiento: Completa el modo Time Attack del Command Training, al menos una vez con uno de los personajes. Cuando lo hayas conseguido, ve al Modo Versus, selecciona personajes y presiona ▼, ▼ para combatir en el Dojo vallado o ▲, ▲ para el Dojo sin vallas.

» Un guiño a MegaDrive: Mantén presionado el botón ◯ durante la carga inicial del juego, y cuando aparezca el logo de SEGA podrás oír aquel entrañable "Seeeegaaa" de los Sonic de MegaDrive.

» Movie Theater "Customizado": En el VFTV Movie Theater, mantén presionado ◀ en el D-Pad, mientras pulsas ⊗ para seleccionar las secuencias de Wolf-El Blaze o Eileen. Todos los cambios que hayas hecho en los personajes aparecerán en las secuencias.



# #

24: THE GAME

» Menú secreto
Para desbloquear el menú secreto, deberás pulsar en la pantalla de título durante 4 segundos y al mismo tiempo, los botones L1+R1+L2+R2. Usa los siguientes códigos para desbloquear los trucos:
› Todos los bonus: **PALMERO54**
› Todas las misiones: **DESSLERO72**
› Munición infinita: **ALMEIDA062**
› Invulnerable: **BAUER066**
Para introducir estos códigos, sitúate sobre cada letra, pulsa el botón ✕ y mueve el cursor a izquierda o derecha para cambiar las letras. Suelta ✕ para pasar a la siguiente letra. Pulsa el botón □ para confirmar el truco. Si se pone naranja, estará correctamente activado.

50 CENT: BULLET PROOF

» Usa estos códigos dentro del menú "Cheats" durante la pantalla de pausa:
› **graballthat50:** todas las pistas de audio.
› **workout:** contador de muertes.
› **ny'sfinestyo:** vida ilimitada.
› **gotthemrachets:** armas.
› **the hub is broken:** armas más potentes.
› **yayoshome:** video "Tony Yayo So Seductive".
› **sayhellotomylittlefriend:** video "My Buddy".

A

AEON FLUX

» Usa estos códigos en el menú de trucos:
› Salud ilimitada: **CHARLIE LIMA OSCAR NOVEMBER ECHO**
› Munición ilimitada: **FOXTROT UNIFORM GOLF**
› Poderes ilimitados: **LIMA CHARLIE VICTOR GOLF**
› Modo dios: **TANGO ROME O INDIA ROMEO OSCAR XRAY**
› Mata de un golpe: **BRAVO UNIFORM CHARLIE KILO FOXTROT SIERRA TANGO**
› Fatalities: **CHARLIE UNIFORM TANGO INDIA OSCAR NOVEMBER ECHO**
› Ropa de la película: **BRAVO ALPHA GOLF MIKE ALPHA NOVEMBER**
› Repeticiones de capítulos: **BRAVO ALPHA YANKEE OSCAR UNIFORM**
› Ropa de guerra: **BRAVO LIMA UNIFORM ROMEO**

ALIEN VS. PREDATOR

» Menú secreto
Pausa el juego y pulsa:
R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1

ARMY MEN 2: SARGE'S HEROES 2

» Introduce los siguientes passwords en el menú "Introducir Códigos":
› Modo dios: **NODIE**
› Invisible: **NOSEEUM**
› Todas las armas: **GIMME**
› Todos los niveles: **FREEPLAY**

B

BLACK

» Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás usar el nombre que quieras.
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M

BLADE 2

» En el menú principal, deja apretado L1 mientras introduces los siguientes trucos:
› Selección de nivel: ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, □
› Salud infinita: △, □, △, □, △, ○, △, ○
› Furia infinita: ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑
› Armas: □, ○, ↓, ←, ○, ○, △
› Munición infinita: ←, ○, →, □, ↑, △, ↓, ✕
› Aliados invencibles: □, ○, △, ✕, □, ○, △, ✕

B-BOY

» Introduce las siguientes combinaciones en la pantalla de trucos:
› Desactivar trucos: **26939**
› Barra al máximo para jugador y rival: **15483**
› Jugar como Anfitrión 1: **35535**
› Jugar como Rack: **61275**
› Todos los niveles, personajes y música en el modo Jam: **34589**
› Todos los movimientos, canciones y ropa del modo Livin'Da Life: **39572**
› Desbloquear nivel Club: **17345**
› Desbloquear nivel Pro: **11910**
› Desactivar IA rival: **41549**
› Esconde marcadores: **56239**
› Rey del Ring Red Bull: **83083**
› Toda la ropa: **20014**
› Todas las canciones: **78727**
› Piernas locas: **93665**

BOB ESPONJA, LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUJIENTE

Introduce los siguientes códigos en el menú "Extras":
› **ROCFISH** - 30.000 monedas.
› **PATRICK** - Traje alternativo para Patrick.
› **GASSY** - Combustible ilimitado para todos los niveles de vuelo.
› **VIGOR** - Salud ilimitada en todos los niveles de plataformas.
› **EMCSQR** - Tiempo ilimitado en todos los niveles de conducción.
› **GUDGEON** - Desbloquea todos los niveles en el modo "Partida libre".

BROTHERS IN ARMS 2

» Para desbloquear todos los niveles, crea un perfil de jugador llamado **2ndsquad**

BURNOUT

» Para desbloquear todos los personajes, pulsa durante la pantalla de título:
› R2, R2, R2, L1, △, L2, L2, L2, R1, □

BURNOUT 3 TAKEDOWN

» Durante la pantalla de título, pulsa las siguientes combinaciones para:
› Sacar el menú secreto: Mantén L1 y R1 mientras pulsas ○, ○, □, ✕
› Desbloquear todo: ↓, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2

C

CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE

» En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, □, →, □, →, □

CALL OF DUTY 3

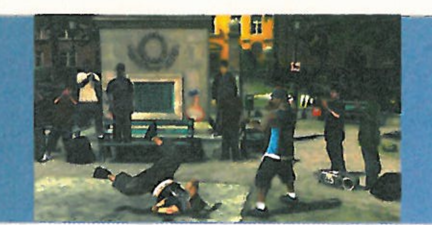
» Para desbloquear todos los capítulos, en la pantalla de selección de los mismos, pulsa:
→, →, ←, ←, □, □

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

» Para desbloquear todo el material extra de todos los juegos, además de la selección de armas en el Ghosts'N Goblins, deberás pulsar la siguiente combinación: en la pantalla de título pulsa la combinación L1, R1, ↑ (analógico derecho), ↓ (analógico derecho), L1, R1, ↑ (analógico izquierdo), ↓ (analógico izquierdo), L1, R1, ↑, ↓

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

» Vestuario completo: Tras completar el juego, empieza una nueva partida con el nombre **@LLSKILL**
» Modo locura: Tras completar el juego con León, empieza una nueva partida con el nombre **@CRAZY**
» Juega como Joachim Armster: Tras completar el juego con León, empieza una nueva partida con el nombre **@JOACHIM**
» Modo Calabaza: Tras completar el juego como Joachim, empieza una nueva partida con el nombre **@PUMPKIN**







CÓDIGO DA VINCI

» Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro de opciones.

› Modo Dios:
Vitruvian Man

› Doble vida:
Sacred Feminine

› Un tiro mata:
Phillips Exeter

› Selección de nivel:
Clos Luce 1519

› Todos los Bonus desbloqueados:
Et in Arcadia

COLIN MCRAE 04

» Introduce los siguientes códigos en la sección "Secretos", dentro del menú de opciones:

› Grupo B y coches:
CFCKGL

› Modo Experto:
HIQNRM

› Todos los test:
DMLPOD

› Modo Espejo:
EPDZJF

› Cambio de clima:
CÑRWTR

› Todos los coches:
AIDLAU

› Todos los circuitos:
BSDJUC

› Todas las piezas:
FUDWHC

COMMANDOS 2

» Para acceder a cualquier nivel, introduce **PAQUIRRIN** como tu nombre.

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

» Para empezar el juego con 30 vidas, conecta un segundo mando a tu PS2 y pulsa la siguiente combinación en la pantalla de título:
↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, R2,
L3 R3

D

DAKAR 2

» Desbloquea todos los coches: **SWEETAS**

» Desbloquea todas las pistas: **BONZER**

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

» Introduce la siguiente combinación en el menú principal para desbloquear todas las bicis:
↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓,
←, □

DEUS EX

» Para jugar en "Modo Dios", durante el juego presiona SELECT y a continuación: L2, R2, L1, R1, START,
START, START

DEVIL MAY CRY 3 EL DESPERTAR DE DANTE (EDICIÓN ESPECIAL)

» Desbloquea todo
Manteniendo presionados R1, R2, L1 y L2, pulsa ↑, ←, ↓, ← en el joystick analógico Izquierdo.

DIE HARD: VENDETTA

» Para activar el "Modo Dios", pulsa la siguiente combinación en la pantalla del menú principal:
L1, R1, L1, R1, L1, R1,
L1, R1

DRAKAN: THE ANCIENT GATES

Antes de usar cualquiera de los siguientes trucos, deberás pulsar
L1, R2, L2, R1, R1
L1, R2, L2, R1 sin soltarlos una vez los has pulsado, y a continuación:

› Aumentar nivel:
□, △, ◎, ⊗, →, ↓, ←, ↑

› Aumentar poder mágico:
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑

› Invulnerable:
⊗, ↓, △, ↑, ◎, →, □, ←

DRIVER PARALLEL LINES

» Introduce cada código en el menú de trucos.

› **GUNBELT** Munición infinita.

› **GUNRANGE** Todas las armas.

› **ZOOMZOOM** Nitro infinita.

› **ROLLBAR** Coches indestructibles.

› **TOOLEDUP** Mejoras gratis.

› **CARSHOW** Todos los vehículos.

› **IRONMAN** Invencibilidad.

› **KEYSTONE** Coches de policía vulnerables.

DRIVEN

» Introduce las siguientes secuencias en la pantalla del menú principal:

› Todos los circuitos:
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑

› Todos los coches:
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓

› Circuitos del modo historia:
↓, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, ←

› Desbloquea Campeonatos en el modo Arcade:
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←

DROPSHIP

» Introduce estos passwords dentro de la sección "Arcivos clasificados":

› Modo Dios: **TEAMBUDDIES**

› Munición ilimitada:
BLASTGRADIUS

› Todas las misiones:
KINGSLEY

DYNASTY WARRIORS: EMPIRES

» Para jugar con Diao Chan deberás completar el juego en el nivel de dificultad "Difícil". Empieza una nueva partida y rápidamente pulsa:
□, ◎, □, ◎, →

F

FIFA STREET 2

» Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑, ←, ↓, ↓, →
↓, ↑, ←

» Jugadores de tamaño normal. Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona →, →, ↑, ↓
↓, ←, →, ←

» Todos los uniformes y zapatillas. En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona
→, →, ←, ↑, ↑, ↑, ↓, ←



E

EL PADRINO

» Para ser invulnerable, comienza una nueva partida con el nombre
HOLIDAY INN

› Desbloquear todas las escenas de la película:
◎, □, ◎, □, □, L3

ESDLA: LAS DOS TORRES

» Introduce estos trucos en la pantalla de pausa mientras mantienes pulsados R1, R2, L1, L2:

› Devastar siempre: □, □, ◎, ◎

› Enemigos pequeños: △, △, ⊗, ⊗

› Nivel al máximo: △, ◎, △, ◎

› Invencible: △, □, ⊗, ◎

› Cámara lenta: △, ◎, ⊗, □

› Proyectiles infinitos: □, ◎, ⊗, △

› 1000 puntos de experiencia: ⊗, ↓, ↓, ↓

› Habilidades de nivel 2:
◎, →, ◎, →

› Habilidades de nivel 4:
△, ↑, △, ↑

› Habilidades de nivel 6:
□, ←, □, ←

› Habilidades de nivel 8:
⊗, ⊗, ↓, ↓

ESDLA: EL RETORNO DEL REY

» Estos trucos solo funcionarán una vez hayas completado el juego. Para introducirlos, ve al menú de pausa y, sin soltar R1, R2, L1, L2; pulsa:

› Modo perfecto:
◎, ↑, △, ⊗

› Devastar siempre:
△, ↓, △, ↑

› Todas las mejoras:
↓, ↑, △, □

› Armas arrojadizas ilimitadas: □, □, ↑, ◎

› Invencible: □, ◎, □, ↓

› Indicador de objetivos:
↑, ◎, ↓, □

› Combo de Aragorn: ↑, □, △, ↓

EYETOY PLAY

» Para desbloquear todos los juegos, en la pantalla de selección, pulsa: ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, L1, L2

EYETOY PLAY 3

» Como en EyeToy Play, para desbloquear todos los juegos, en la pantalla de selección, pulsa: ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, L1, L2

EXTREME G3

» Desbloquear todos los circuitos:
En cualquier momento del juego pulsa:
L1, L1, L2, L2, R2, R2,
R1, R1
Después pulsa:
L1+R1, L2+R2
Un mensaje en pantalla confirmará el truco.



›› Munición ilimitada:
Pulsa la siguiente combinación en la pantalla de selección de equipo: L2, R2, L1, R1, L2+R2, L1+R1

›› Blindaje y turbo ilimitado:
Este truco deberás introducirlo para cada carrera. En el menú principal pulsa a la vez L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2

›› Challenge Extreme Tour:
Introduce esta secuencia en la pantalla de menú principal: L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2

G

GOD OF WAR II

›› Modo "Alta Definición":
Introduce el siguiente código en cualquier momento tras la pantalla de "Sony Computer Entertainment...":
L1, L2, L3, ○+□ (estos dos últimos a la vez).
Las letras se volverán púrpuras si el truco ha funcionado correctamente.

GUITAR HERO II

›› En la pantalla de título, pulsa las siguientes combinaciones en los trastes de tu guitarra. Vuelve a hacerlo para desactivar el truco:

› Guitarra aérea:

› El público tiene un ojo enorme por cabeza:

› Cabezas llameantes:

› Cabeza de caballo:


› Híper velocidad


› El público tiene cabeza de mono


› Desactiva los marcadores (Modo Actuación)


GTA: LIBERTY CITY STORIES

›› Introduce cada combinación de botones durante el juego pero recuerda guardar la partida antes porque, una vez activados, la mayoría de los trucos no se pueden desactivar.

› Set de armas 1:
↑, □, □, ↓, ←, □, □, →
› Set de armas 2:
↑, ○, ○, ↓, ←, ○, ○, →
› Set de armas 3:
↑, ×, ×, ↓, ←, ×, ×, →
› Consigue $250.000:
L1, R1, △, L1 R1, ○, L1, R1
› Rellena la munición:
L1, R1, ○, L1 R1, ×, L1, R1
› Rellena la salud:
L1, R1, ×, L1 R1, □, L1, R1
› Incrementa el nivel de búsqueda:
L1 R1, □, L1 R1, △, L1, R1
› La poli nunca te busca:
L1, L1, △, R1, R1, ×, □, ○
› Tiempo soleado:
L1, L1, ○, R1, R1, □, △, ×
› Tiempo despejado:
↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, L1, R1
› Tiempo nublado:
↑, ↓, ×, ↑, ↓, △, L1, R1
› Tiempo lluvioso:
↑, ↓, □, ↑, ↓, ○, L1, R1
› Tiempo nublado:
↑, ↓, △, ↑, ↓, ×, L1, R1
› Generar un tanque Rhino:
L1, L1, ←, L1, L1, →, △, ○
› El reloj avanza más rápido/normal:
L1, L1, ←, L1, L1, →, ○, ×
› Destruir todos los vehículos en pantalla:
L1, L1, ←, L1, L1, →, ×, □
› Los peatones están descontrolados:
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, □
› Los peatones te atacan:
L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, △
› Todos los peatones tienen armas:
R1, R1, L1, R1, R1,L1, →, ○
› Juego más rápido:
R1, R1, L1, R1, R1, L1, ↓, ×
› Juego más lento:
R1, △, ×, R1, □, ○, ←, →
› Tracción perfecta:
L1, ↑, ←, R1, △, ○, ↓, ×
› Suicidarse:
L1, ↓,←, R1, ×, ○, ↑, △
› Todos los semáforos están en verde:
△, △, R1, □, □, L1, ×, ×
› Conductores agresivos:
□, □, R1, ×, ×,L1, ○, ○
› Generar un camión de la basura:
△, ○, ↓, △, ○, ↑,L1,L1
› Los coches pueden avanzar sobre el agua:
○,×, ↓, ○, ×, ↑, L1, L1

H

HITMAN : BLOOD MONEY

›› Armas. En la pantalla de inicio pulsa △, △, □, ○, R1, ○, R2,×, ×.
›› Todos los niveles. En la pantalla de inicio pulsa △, □, □, →, ↓, ←, R2, ×,×.

J

JUICED

›› Todos los coches en modo Arcade:
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

›› Dinero infinito en modo Carrera:
Para conseguirlo, introduce **FAST** como código en la sección de Trucos.

L

LEGO STAR WARS II

›› Introduce cada uno de los códigos en el menú de trucos, pero no se te olvide que, de esta manera, no se desbloquea cada personaje, sino únicamente la posibilidad de comprarlo en la tienda.

› **QYA828** - TIE Interceptor.
› **HDY739** - TIE Fighter.
› **NXL973** - IG 88.
› **BEN917** - Ben Kenobi (Ghost)
› **NFX582** - Gonk Droid.
› **HHY382** - The Emeror.
› **MMM111** - Imperial Guard.
› **TTT289** - Ewok.
› **HLP221** - Boba Fett.
› **GBU888** - Skiff Guard.
› **SGE549** - Palace Guard.
› **WTY721** - Bib Fortuna.
› **YZF999** - Gamorrean Guard.
› **VHY832** - Bespin Guard.
› **UGN694** - Ugnaught.
› **UUB319** - Lobot.
› **NYU989** - Snow Trooper.
› **CYG336** - Rebel Pilot.
› **EKU849** - Rebel Trooper (Hoth).
› **YWM840** - Han Solo (Hood).
› **SMG219** - Grand Moff Tarkin.
› **BBV889** - Imperial Officer.
› **NNZ316** - TIE Fighter Pilot.
› **BNC332** - Death Star Trooper.
› **UCK868** - Beach Trooper.
› **CVT125** - Imperial Spy.
› **PEJ821** - Tuskan Raider.
› **YDV451** - Sand Trooper.
› **JAW499** - Jawa.
› **NAH118** - Greedo.
› **VAP664** - Imperial Shuttle Pilot.
› **PTR345** - Storm Trooper.

M

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

›› Modo Dios:
En el menú de trucos pulsa ↑, ↓, , ↓, ↑, ←, ↓, →

METAL SLUG ANTHOLOGY

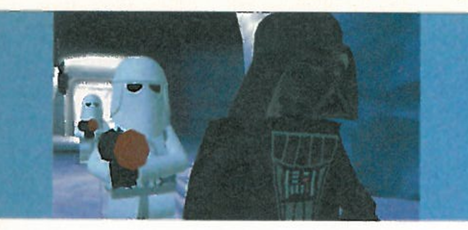
›› Desbloquear galerías de arte:
Completa cada juego para desbloquear su correspondiente galería de arte. Completando todos los juegos desbloquearás una galería extra.

MGS3: SUBSISTENCE

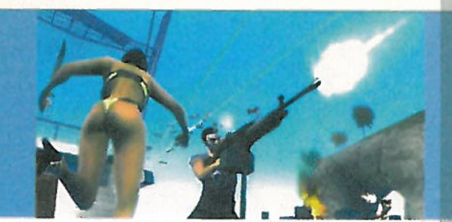
›› Control de la pantalla de título:
Presiona L3 para cambiar el motivo de fondo, R1 o R2 para cambiar la velocidad, L1 y L2 para cambiar el color de Snake y el soldado, R3 para cambiar el color de fondo y △ para dejar el fondo negro.

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

›› Introduce estos códigos en la casilla con la interrogación:
› Vídeo promocional:
↑, ↑, ↓, ↑, L1, ×
› Desbloquear a Daegon:
R1, L1, △, ↓, ↓, □
› Desbloquear el segundo traje de Drahmin:
L2, →, ×, R2, ↑, ↑
› Desbloquear el segundo traje de Frost:
↓, R2, R1, L1, ○, L2
› Desbloquear el segundo traje de Shan Tsung:
L1, ←, ↑, ○, ↑, L2
› Desbloquear a Blaze:
△, □, ←, L1, ←, ○
› Desbloquear el segundo traje de Nitara:
↓, L1, ↑, L1, L1, →
› Desbloquear a Taven:
L2, ←, R1, ↑, ○, ↓







N

NARUTO ULTIMATE NINJA

» Trajes alternativos
Mantén presionados R1 y L1 al elegir el personaje.

NEED FOR SPEED CARBONO

» Introduce estas combinaciones de botones en la pantalla del menú principal para desbloquear algunas recompensas:

› Dinero extra
↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, □, △

› Nitroso infinito
←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, □

› Ralentización de tiempo infinito
↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, □

› Desbloquea el vinilo de Need For Speed Carbono
→, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, □

› Desbloquea el vinilo especial de Need For Speed Carbono
↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, □

O

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

» Todo Completado
Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

P

PAC-MAN WORLD RALLY

» Nivel de dificultad Nightmare
Gana todas las copas en el nivel de dificultad "Difícil". Además deberás conseguir el oro en la última carrera de cada copa.

» Personajes secretos

› Fygar: Completa la Copa Rally en nivel Difícil

› Pooka (de Dig-Dug): Completa la Copa Rally en nivel Normal

› The Prince (de Katamari Damacy): Completa la Copa Rally en nivel fácil.

R

RESERVOIR DOGS

» Dentro de Opciones, ve a la sección de Trucos e introduce cada código, una vez que aparezca, tendrás que activarlo:

› Desbloquear niveles:
L2, R2, L2, R2, L1, R1

› Totalmente cargado:
R2, L2, ○, L2, □, R2

› Desbloquear Arte:
○, □, L2, R2, ○, □

› Desbloquear Vídeos:
L1, L1, ○, □, L1, R1

› Antibalas:
L1, R1, ○, ○, R1, ○

› Subidón de adrenalina:
□, L1, ○, □, L1, □

› Bala mágica:
R1, L2, ○, □, R1, □

› Ariete:
L2, L2, □, □, ○, R2

› Tiempo muerto:
R1, R1, R2, ○, □, L2

ROCKY

» En el menú principal, introduce las siguientes combinaciones de botones para activar estas ventajas:

› Daño Puñetazos x2:
Mantén presionado R1 y pulsa →, ↓, ←, ↑, ←, L1

› Velocidad x2:
Mantén presionado R1 y pulsa ↓, ←, ↓, ↑, →, L1

› Todos los boxeadores y arenas:
Mantén presionado R1 y pulsa →, ↓, ↑, ←, ↑, L1

› Todos los boxeadores, arenas y la estatua de Rocky:
Mantén presionado R1 y pulsa →, →, →, ←, →, L1

› Todos los boxeadores, arenas, la estatua de Rocky y Mickey:
Mantén presionado R1 y pulsa ↑, ↓, ↓, ←, ←, L1

› Estadísticas a tope en los modos Torneo y Exhibición:
Mantén presionado R1 y pulsa ←, ↑, ↑, ↓, →, L1

› Estadísticas a tope en el modo película:
Mantén presionado R1 y pulsa →, ↓, ↓, ↑, ←, L1

› Ganar automáticamente un combate dentro del modo película:
Mantén presionado R1 y pulsa →, →, ←, ←, ↑, L1
Ya en pleno combate, simplemente tendrás que pulsar L2 R2 a la vez para vencer en esa pelea.

› Jugar como Mickey, el entrenador de Rocky:
Para ello tienes antes que completar el modo película en el nivel de dificultad Champ.



S

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

» Rellena la vida:
MEDIK

» 1000 bolas:
FPATCH

» Rellena la munición:
AMMO

» Aumenta el Gang Heat:
GOBALLS

» Disminuye el Gang Heat: **NOBALLS**

» Incrementa el Police Heat: **DONUT**

» Disminuye el Police Heat: **FLYSTRT**

» Cambia la hora del día:
MARTHA

» Lluvia:
RAINY

» Tormenta:
SHAZAAM

» Rellena la vida del vehículo en uso:
TBURGLR

» Traje negro:
BLACK

» Traje azul:
BLUE

» Traje blanco:
WHITE

» Traje gris:
GREY

» Camisa de leopardo:
TIGSHRT

» Siempre suena el tema de Scarface:
TUNEME

» Generar Bulldozer:
DOZER

» Generar un coche antiguo:
OLDFAST

» Generar un Dumper:
DUMPER

SSX ON TOUR

» Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras:

› El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles):
BACKSTAGEPASS

› Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa):
FLYTHREADS

› Show time (desbloquea todas las secuencias):
THEBIGPICTURE

› Bling bling (dinero extra): **LOOTSNOOT**

› Bolas de nieve:
LETSPARTY

› Empuje a tope todo el tiempo (empuje infinito):
ZOOMJUICE

› Locura de personajes (desbloquea todos los personajes):
ROADIEROUNDUP

› El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo):
BIGPARTYTIME

› Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Koobski, el Unicornio):
MOREFUNTHANONE

› Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero):
THREEISACROWD

STATE OF EMERGENCY 2

» Desbloquear todo:
Mantén pulsados L1, R1 y presiona ○, △, □, ○, △

T

TEST DRIVE UNLIMITED

» Desbloquear coches:
Conviértete en presidente de los siguientes clubes para recibir estos coches en tu garaje.

» Presidente of Clubman Car Club:
Caterham CSR 260

» Presidente of Classic Car Club:
Chevrolet Corvette Stingray 69

TIBURÓN

» Todos los Bonus y 300.000 puntos:
Empieza una partida y escribe **shaaark** como nombre de perfil.

» Un millón de puntos:
Empieza una partida y escribe **blooood** como nombre de perfil.

» Invencible:
Empieza una partida y escribe **unstopable** como nombre de perfil.

TOTAL OVERDOSE

» Durante el juego, pulsa L1, L2, L3, R1, R2, R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos:

› Todas las armas:
△, L1, R2, □

› Vida al máximo:
✕, □, ○, △

› Todos los movimientos:
Locos ○ ○ L2 ✕

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

» Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

› Siempre en especial:
uronfire

# #

300: MARCH TO GLORY

Para conseguir 25.000 Kleos, mientras estás jugando, pon el juego en pausa y pulsa la siguiente combinación de botones. Ojo, el truco sólo funcionará una vez:
↓ ← ↓ ← ↑ ←

A

ATV OFF ROAD FURY

›› Para desbloquear todas las carreras introduce la siguiente combinación en el menú principal:
□, △, ←, ←, ◎, ◎,L, R, R, △

›› En el menú de opciones, cambia el identificador del jugador por los siguientes passwords según el truco que quieres desbloquear:
›› Todos los videos musicales: **Billboard**
› 1500 créditos: **$moneybag$**
› Todas las motos excepto la Fury: **All Access**
› Todos los Rims: **Dubs**
› Todos los accesorios: **Duds**

B

BURNOUT LEGENDS

›› Coches especiales: Juega en el modo World Tour para desbloquear estos coches.
› Policía: consigue el oro en todas las carreras Pursuit.
› Camión de bomberos: gana el oro en todas las carreras Crash.
› Jefe mafioso: gana el oro en todas las carreras.

›› Desbloquear coches compactos:
› Asesino: consigue 15 takedowns.
› Legend: Logra el oro en el modo Leyenda Cara a Cara, en la carrera de la interestatal.
› Aleatorio: Logra el oro en la eliminatoria del lago plateado.
› Dominator: consigue 10.000 puntos Burnout.
› Policía: gana un bronce en la carrera del aeropuerto T1 y T2 en el lago plateado.
› Coche tuneado: consigue cinco medallas de bronce.
› Gángster: llévate la medalla de oro en el modo Leyenda Cara a Cara, en la carrera de la Bahía de la Palma.

›› Desbloquear coches "Muscle":
› Aleatorio: logra el oro en la eliminatoria de la ciudad del puerto.
› Dominator: consigue 25 puntos Burnout.
› Legend J: logra el oro en la carrera del aeropuerto T1 y T2 en el modo Leyenda Cara a Cara.
› Coche tuneado: gana 20 medallas.
› Asesino: logra 30 takedowns.
› Clásico Legend: logra el oro en el gran reto del modo Leyenda Cara a Cara.
› Policía: logra el bronce en la ciudad del puerto en el valle el amanecer.

›› Desbloquear coches asesinos:
› Compacto: logra 15 takedowns
› Muscle: logra 30 takedowns
› Coupe: logra 60 takedowns
› Sport: logra 100 takedowns
› Super: logra 150 takedowns

C

CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

›› Desbloquea el modo "Survival!":
Completa el juego en el modo "Veteran". Al terminarlo, podrás elegir si cambiar al modo "Survival!"

›› Armamento ilimitado:
› Munición ilimitada: Completa el juego en dificultad "Green".
› Granadas ilimitadas: Completa el juego en dificultad "Veteran".
› Salud ilimitada: Completa el juego en dificultad "Hardened".

CAPCOM PUZZLE WORLD

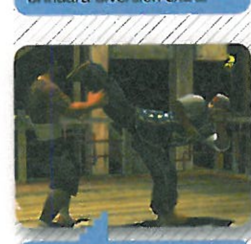
›› Jugar como Akuma en Puzzle Fighter:
Pon el marcador sobre Hsien-Ko en la pantalla de los personajes y presiona el pad analógico hacia abajo.
›› Jugar como Dan en Puzzle Fighter:
Pon el marcador sobre Donovan y pulsa el pad analógico hacia abajo.
›› Jugar como Devilot en Puzzle Fighter:
Pon el marcador sobre Morrigan y pulsa el pad analógico hacia abajo.
›› Jugar como Anita en Puzzle Fighter:
Pon el marcador sobre Donovan y pulsa a la vez L y R.
›› Jugar como Morrigan con forma de murciélago en Puzzle Fighter:
Pon el marcador sobre Morrigan y pulsa a la vez L y R.
››Elegir nivel en Super Buster Bros (Super Pang):
Selecciona Tour Mode y presiona ↓ ⊗


La pelea contra las huestes del emperador Jerjes será igual de dura con este truco, pero al menos ganarás 25.000 kleos.


Ni siquiera un ejército de adictas al culturismo y las armas automáticas podrán detenerte gracias al truco de Chili Con Carnage.



Si ya ha te has cansado, lo que es poco probable, de Dead To Right: Reckoning, el nuevo menú de trucos te brindará diversión extra.


Las peleas callejeras al ritmo de Hip Hop de Def Jam subirán de temperatura con la extensa lista de trucos que os ofrecemos.

CARS

›› Para desbloquear el circuito oculto Speedway Reversed, en el menú principal deberás mantener pulsado L mientras introduces la siguiente combinación:
⊗, □, △, ⊗, ⊗, △, □

CHILI CON CARNAGE

›› Inmunidad:
Introduce **ERNESTO** como nombre.

D

DEATH JR. II: ROOT OF EVIL

›› Introduce estos códigos en la pantalla de pausa:
› Todas las mejoras de armas: Con L pulsado, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ◎
› Invulnerabilidad: Con L pulsado, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, □, △
› Rellenar munición: Con L pulsado, △, △, ⊗, □, ◎, □, ◎, ↓, →
› Munición ilimitada: Con L pulsado, △, △, ⊗, ⊗, □, ◎, □, ◎, →, ↓

DEAD TO RIGHTS: RECKONING

›› Para desbloquear el menú de trucos oculto, introduce como nombre de perfil DoggyStyle. Durante la partida podrás pausar el juego y acceder al nuevo menú de trucos.

DEF JAM: FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

›› Dirígete a la opción Extras del menú principal. Selecciona Cheats e introduce los siguientes códigos:
› **NEWJACK** (100 puntos







de recompensa).
› **SUPERFREAK** (200 puntos de recompensa).
› **NEWYORKCIT** (300 puntos de recompensa).
› **LOYALTY** (After Hours song-Nyne-).
› **MILITAIN** (Anything Goes song-CNN-).
› **CHOPPER** (Blindside song -Baxter-).
› **BIGBOI** (Bust song -Outkast-).
› **CHOCOCITY** (Comp song -Comp-).
› **AKIRA** (Dragon House song -Chiang-).
› **PLATINUMB** (Get it Now song -Bless).
› **GHOSTSHELL** (Koto song -Chiang).
› **GONBETRUBL** (Lil Bro song -Ric.A.Che).
› **KIRKJONES** (Man Up song -Sticky Fingaz).
› **RESPECT** (Move! song -Public Enemy).
› **POWER** (Original Gangster song (Ice T).
› **ULTRAMAG** (Poppa Large song -Ultramagnetic MC's).

E

EA REPLAY

» Wing Commander:
Para ser invulnerable y seleccionar el nivel que quieras, introduce la siguiente secuencia en la pantalla de selección de fase:
X, circulo, x, cuadrado, x, cuadrado, L, circulo, R, circulo, Start.
» Desert Strike:
Para comenzar con 10 vidas, pulsa cuadrado en el menú principal de éste juego e introduce el código BQQQAEZ.
» Jungle Strike:
En el menú principal, pulsa el botón cuadrado para introducir los siguientes passwords:
› **7LSPFBVWTWP** – 23 vidas en Mountains.
› **X4MFB4MHPH4** – 23 vidas en Night Strike.
› **V6HGY39XVXL** – 23 vidas en Puloso City.
› **N4MK9N6MMHM7** – 23 vidas en Return Home.
› **TGB76MGCZCC** – 23 vidas en River Raid.
› **9NHDXMGCZCG** – 23 vidas en Training Ground
› **BXYTNMGCYDB** – 23 vidas en Washington D.C.

EXIT

» Desbloquea las tres últimas filas de misiones:
› Fila 8: L, R, ◀, ▶, □, ◎, ⊗, △
› Fila 9: △, ▼, ◎, ◀, ⊗, ▲, □, ▶
› Fila 10: ▶, ▼, ▲, ◀, ◎, ⊗, R, L

F

FIFA 06

» Introduce las siguientes combinaciones en la pantalla de selección del modo de juego, y sin soltar el botón L:
› Todos los estadios: □, △, △, △, ◎, ◎, □
› Equipos internacionales: □, ⊗, ⊗, ◎, △, △
› Liga argentina: □, ◎, △
› Modo campeonato: □, ◎, □, ⊗, □

FULL AUTO 2: BATTLELINES

» En el menú "Cheats" introduce los siguientes códigos:
› Desbloquear todos los coches:
▲, ▲, ▲, ▲, ◀, ▼, ▲, ▶, ▼, ▼, ▼, ▼

G

GHOST RIDER, EL MOTORISTA FANTASMA

» Completa el juego bajo en nivel de dificultad fácil o normal para desactivar el menú de Cheats, que incluye salud infinita y modo Turbo. Además, al superar el final podrás desbloquear a Blade y Ghost Rider Classic.
» Recoge todas las calaveras en los modos Historia y Challenge para desbloquear Venganza.
» Completa todos los niveles de los modos Historia y Challenge en el nivel más alto de dificultad para desbloquear a Ghost Rider 2099.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

» Introduce los siguientes códigos durante la partida:
› Destruir todos los coches: L, R, R, ◀, ▶, □, ▼, R
› 250.000$: ▲, ▼, ◀, ▶, ⊗, ⊗, L, R
› Salud a tope: ▲, ▼, ◀, ▶, ◎, ◎, L, R
› Bajar nivel del más buscado: ▲, ▶, △, △, ▼, ◀, ⊗, ⊗
› Subir nivel del más buscado: ▲, ▶, □, □, ▼, ◀ ◎, ◎
› Nivel del más buscado nunca sube: ▲, ▶, △, △, ▼, ◀, ◎, ◎
› Clima lluvioso: ◀, ▼, L, R ▶, ▲, ◀, △
› Clima nublado: ◀, ▼, △, ⊗, ◀, ▲, ◀, L
› Clima soleado: ◀, ▼, R, L, ▶, ▲, ◀, ◎
› Los peatones atacan: ▼ △, ▲, ⊗, L, R, L, R
› Los peatones llevan armas: ▲, L, ▼, R, ◀, ◎, ▶, △
› Tumulto de peatones: R, L, L, ▼, ◀, ◎, ▼, L
› Peatones entran en tu vehículo: ▼, ▲, ▶, L, L, □ ▲ L
› Tanque Rhino: ▲, L, ▼, R ◀, L, ▶, R
› Camión de basura: ▼, ▲ ▶, △, L, △, L, △
› Destruir todos los coches: L, R, R, ◀, ▶, □, ▼ R
› Agarre perfecto: ▼, ◀, ▲, L, R, △, ◎, ⊗
› Todos los coches son negros: L, R, L, R, ◀, ◎, ▲, ⊗
› Todos los coches son cromados: ▶, ▲, ◀, ▼, △, △, L, R
› El tráfico te esquiva: ▲, ▲, ▶, ◀, △, ◎, ◎, □
,› Los peatones te siguen: ▶, L, ▼, L, ◎, ▲, L, □
› Invertir pantalla: □, □, □, L, L, R, ◀, ▶
› Invertir pantalla (alterno): ◀, ◀, ◀, R, R, L, ▶, ◀
› 25% Bonus Multiplayer desbloqueados: ▲, ▲, ▲, □, □, △, R, L
› 50% Bonus Multiplayer desbloqueados: ▲, ▲, ▲, ◎, ◎, ⊗, L, R
› 75% Bonus Multiplayer desbloqueados: ▲, ▲, ▲, ⊗, ⊗, □, L, R
› 100% Bonus Multiplayer desbloqueados: ▲, ▲, ▲, △, △, ◎, L, R
› Suicidarse: ▶, ▶, ◎, ◎, L, R, ▼, ⊗



JUICED: ELIMINATOR

» Desbloquea todos los coches y circuitos del modo arcade introduciendo PIES en el modo Trucos.



L.A. RUSH

» Introduce las siguientes combinaciones durante el juego para activarlas:
› Tráfico más rápido: arriba, abajo, izquierda, derecha, cuadrado, derecha, circulo, izquierda.
› 5000 dólares: ▲, ▼, ◀, ▶, ◎, ◀, R2, ▲

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL

» Selecciona la opción "Trucos" dentro de la cantina para introducir los siguientes códigos:
› **NNZ316**: Piloto de TIE
› **HLP221**: Boba Fett
› **TTT289**: Ewok
› **QYA828**: TIE Interceptor
› **BEN917**: Fantasma de Ben Kenobi
› › **SMG219**: Grand Moff Tarkin
› **NAH118**: Greedo
› **PTR345**: Stormtrooper
› **HHY382**: El Emperador
› **YWM840**: Han Solo
› **JAW499**: Jawa
› **CYG336**: Piloto rebelde
› **EKU849**: Soldado rebelde
› **PEJ821**: Tusken

M

METAL GEAR ACID

» Cartas Bonus:
Introduce estos códigos en el menú de passwords:
› **Viper**: Carta 173 (Viper).
› **Mika**: Carta 178 (Mika Slayton).
› **Karen**: Carta 182 (Karen Houjou).
› **Jehuty**: Carta 184 (Jehuty).
› **Xmeight**: Carta 199 (XM8).
› **Sabrage**: Carta 200 (Kosaka Yuca).

METAL GEAR ACID 2

» Cartas Bonus:
Introduce estos códigos en el menú "Contraseñas" para desbloquear las diferentes cartas.
› **Konami**: Carta 119 (Reaction Black).
› **Viper**: Carta 161 (Viper).

trucos PSP

› **Mika**: Carta 166 (Mika Slayton).
› **Karen**: Carta 170 (Karen Houjou).
› **Jehuty**: Carta 172 (Jehuty).
› **Xmeight**: Carta 187 (XM8).
› **Signt**: Carta 188 (Mr. Sigint).
› **Dcy**: Carta 203 (Decoy Octopus).
› **SONOFSULLY**: Carta 291 (Jack).
› **Snake**: Carta 294 (MGS4 Solid Snake).
› **Otacon**: Carta 295 (MGS4 Otacon).
› **ntm**: Carta de Natsume Sano y un video Solid Eye.
› **Hnmt**: Carta de Reiko Hinomoto.
› **NEXTGEN**: Carta de MGS4.
› **Mccy**: Carta de Roger McCoy.
› **Ronaldsiu**: Carta Banana Peel.
› **Ginormousj**: Carta del loro de Emma.

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

» Para desbloquear estos personajes secretos, introduce estos códigos en el menú de passwords:
› **T.F-ACID**: Teliko
› **!TRAUMER**: Ga Ko
› **ERBE:** Gene
› **PM-EMS:** Paramedic
› **THE-L:** Elisa
› **E.APPLE:** Eva
› **LQ.N2:** Python
› **IVN =RV:** Raikov
› **DARPA-1:** Sigint
› **PK +ESP:** Ursula
› **MGA2VE:** Venus
› **1+2-3:** Zero
› **JUNKER:** Cunningham
› **Hunter-n:** Null
› **R.R.R.:** Ocelot
› **SATURNV:** Sokolov

MEDIEVIL RESURRECTION

» Para desbloquear el menú de trucos oculto, pausa el juego en cualquier momento, y sin soltar el botón R, introduce la siguiente combinación: ↓, ↑, □, △, △, ◎, ↓, ↑, □, △

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

» Introduce estos códigos en el menú "Trampas" (está dentro del menú de opciones):
› Vehículos indestructibles: **ontheroad**
› Cromo: **haveyouseenthisboy**
› Special Agro: **dfens**
› Special Zone: **allin**
› Desbloquear todas las ciudades: **crosscountry**
› Atlanta y Detroit: **roadtrip**
› Orejas de conejo: **getheadl**
› Cabezas de calabaza: **getheadk**
› Cara sonriente: **getheadj**
› Calavera: **getheadn**
› Muñeco de nieve: **getheadm**

O

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

» Introduce estos códigos sin llegar a confirmarlos para activarlos correctamente:
› **MILESANDMILES**: 1.000.000 de millas recorridas.
› **ENTIRETY**: Juego al 100%.



S

STAR WARS BATTLEFRONT II

» Introduce estos códigos pausando el juego en cualquier momento:
› Armadura infinita: ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →
› Invulnerabilidad: ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →

T

TOMB RAIDER LEGEND

» Mata de un tiro: Sin soltar L, pulsa: △,□, ⊗, △, □, R, ◎
› Desbloquea Excalibur: Sin soltar L, pulsa: △, ⊗, ◎, R, △, R
› Desbloquea Soul Reaver: Sin soltar L, pulsa: ⊗, R, ◎, R, R, □
› Rifle de asalto infinito: Sin soltar L, pulsa: ⊗, ◎, ⊗, R, □, △
› SMG infinita: Sin soltar L, pulsa: ◎, △, R, R, ⊗, ◎
› Lanzagrandas infinito: Sin soltar L, pulsa: R, △, R, ◎, R, □
› Recortada infinita: Sin soltar L, pulsa: R, ◎, □, R, □, ⊗
› Vaciar la vida de los enemigos: Sin soltar L, pulsa: □, ◎, ⊗, R, R, △



V

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

» Ilustraciones de los personajes:
En el modo "Voice Collection", pulsa □ sobre un personaje del que hayas desbloqueado las voces.

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

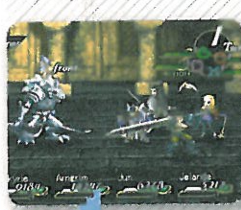
» Estos trucos solo funcionarán si los realizas en la pantalla de menú principal y sin soltar el botón L:
› Raquetas y equipo: →, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑
› Empezar torneo con 1.000.000$: ↑, ↓, ←, ↓, △, △, △
› 2.000$ por semana en el torneo: ↑, ↓, →, ↓, △, □, △
› Modo sepia: ↑, ↓, ←, →, ←, ←, ←
› Todos los estadios: ↑, ↓, ←, →, □, □, □




¿Cansado de jugar siempre con Big Boss y los soldados que has capturado vía Wi-Fi? Prueba con los passwords que te ofrecemos.



Ahora que llega una nueva aventura de Lara para PSP, es el momento de extraer hasta el último jugo de la anterior entrega.



El truco de Valkyrie Profile Lenneth no afecta demasiado a la mecánica de juego, pero se te caerá la baba con las ilustraciones.



La aventura de The Warriors promete ser un poco menos dura gracias a estos trucos, sobre todo el del bate irrompible.

W

THE WARRIORS

» Introduce los siguientes códigos durante la partida:
› Furia Ilimitada: □, ◎, △ ⊗, SELECT, ⊗
› Salud Infinita: ↑ △ R SELECT, ⊗, L
› Completar la misión: ↓ □, ⊗, SELECT, R, ←
› 100% en Modo Historia: L, SELECT, □, ↓, L, →
› Conseguir el cuchillo: ↓ ↓, SELECT, ↑, ↑, L
› Completar el bate: □, R, ↓, ↓, L, L
› Bate irrompible: L, L, ◎, ↑, ◎, SELECT
› Tubería: R ◎ SELECT ↑, L, →
› Machete: L, ⊗,R, R, SELECT, R
› Puño americano: ◎, ◎, ◎, L, SELECT, △
› Correr imparable: ↓, □, ←, ⊗,L SELECT
› Más Flash: L, ⊗,R ,L, L ◎
› Todos los traficantes de armas: →, R, ◎, ⊗ SELECT, □
› Armies Of The Night con 99 créditos: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →
› Cuff drops: ↑, ⊗, ↑ SELECT, L, L

WORMS: OPEN WARFARE

» Para recuperar tu salud, pausa el juego en cualquier momento, y sin soltar los botones L y R, pulsa: △, ↓, ⊗, ↑



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 78.
Prohibida su venta por separado.



PlayStation®
Revista Oficial - España

